

**Diseño de una Unidad Didáctica para la Comprensión Lectora en Inglés de
Estudiantes de Quinto Grado.**

Valeria Zuluaga Ocampo

Erika Cardona Bedoya

Jessica Cardona Bedoya

Facultad de Bellas Artes y Humanidades y Facultad de Educación, Universidad
Tecnológica de Pereira

Proyecto de Investigación

2020

**Diseño de una Unidad Didáctica para la Comprensión Lectora en Inglés de
Estudiantes de Quinto Grado**

Valeria Zuluaga Ocampo

Erika Cardona Bedoya

Jessica Cardona Bedoya

Asesora: Mg. Angelica Arcila Ramírez

Trabajo de grado presentado como requisito parcial para obtener los títulos de
Licenciadas en Pedagogía Infantil y Licenciada en Bilingüismo con Énfasis en Inglés

Facultad de Bellas Artes y Humanidades
Facultad de Educación

2020

Resumen

El presente estudio tiene como propósito reflexionar sobre el impacto que puede generar a las docentes en formación de los programas académicos de la Universidad Tecnológica de Perera, Licenciatura en Bilingüismo con Énfasis en Inglés y Licenciatura en Pedagogía Infantil, el diseño de una Unidad Didáctica para estudiantes de quinto grado de básica primaria, haciendo énfasis en las habilidades de comprensión de textos narrativos en inglés.

Para alcanzar el objetivo de este estudio, se propuso un estudio cualitativo con un enfoque interpretativo; para ésta, el instrumento de recolección de datos que se usó fue el diario de campo, el cual se basa en una rejilla para recaudar las reflexiones de cada una de las docentes investigadoras al diseñar cada una de las clases que se implementaran.

El propósito de la Unidad Didáctica se centró en reflexionar sobre una estrategia y metodología donde se tuviera en cuenta los intereses de los estudiantes, teniendo como fin un aprendizaje significativo en una segunda lengua, en este caso, inglés.

Palabras claves: comprensión lectora, textos narrativos, transversalización, Unidad Didáctica, videojuegos.

Abstract

This project aims at reflecting on the impact of designing a Didactic Unit for fifth graders focusing on reading comprehension skills of narrative texts in teachers in development. The two programs involved in this research are *Licenciatura en Pedagogia Infantil* and *Licenciatura en Bilingüismo con Énfasis en Inglés* from the *Universidad Tecnológica de Pereira*.

The research project focuses on proposing an interpretive qualitative study, in terms of data collection the instrument used was a journal in which through a grill the teachers in development wrote their reflections at the moment of designing the Didactic Unit.

The purpose of designing a Didactic Unit is to allow teachers in development to reflect about methodologies and strategies presented in the class, taking into consideration students' interest, and to encourage them to a meaningful learning in a second language (English).

Key words: *Didactic Unit, narrative texts, reading comprehension, cross curricula, videogames.*

Agradecimientos

En primera instancia, agradecemos al programa de Licenciatura en Bilingüismo con Énfasis en Inglés, por el acompañamiento, la asesoría y el apoyo en la realización del proyecto de grado inter-facultad.

En segunda instancia, agradecemos a la magister Angélica Arcila Ramírez, por guiarnos y acompañarnos en el proceso de la realización del proyecto brindándonos motivación a profundizar en nuestros conocimientos.

Dedicatorias

A nuestras familias, que siempre estuvieron apoyándonos en nuestro de proceso educativo brindándonos una motivación enfocada a cumplir nuestros sueños. A mi equipo de trabajo por su responsabilidad, compromiso y dedicación en la realización de este proyecto. Finalmente, a todas las personas que nos han dedicado su tiempo a compartarnos nuevos conocimientos y que estuvieron dispuestos a abrirnos puertas a nivel profesional y personal para lograr nuestros objetivos.

Tabla de contenido

1. Presentación.....	7
2. Marco Teórico.....	13
2.1 Estado del Arte.....	13
2.2 Marco Conceptual.....	16
2.2.1 ¿Qué es la didáctica?.....	17
2.2.2 Unidad Didáctica.....	19
2.2.3 Contenidos de la Unidad Didáctica	22
2.2.4 ¿Qué es la comprensión lectora?	24
2.2.5 Estrategias Para La Enseñanza De La Compresión Lectora.....	28
2.2.6 Enseñanza de la Comprensión Lectora en Textos Narrativos.....	31
2.2.7 Tecnología de la Información y la Comunicación (TIC) en la educación.....	34
2.2.8 Video Juegos.....	36
2.2.9 Cognición de los profesores.....	37
3. Metodología	39
3.1. Tipo y Diseño de Estudio	39
3.2. Contexto.	40
3.3. Participantes.....	40
3.4. Unidad de Análisis	41
3.5. Diseño Instruccional	42
3.6. Instrumentos para la recolección de datos	42
3.7 Roles de los investigadores	43
4. Análisis de la Información.....	44
4.1. Categoría: Actividades de interés - estilos de aprendizaje:.....	44
4.2. Categorías: Contenidos de cada programa académico	49
4.3. Categoría: ¿Qué aporta cada investigadora?	53
4.4. Categoría: Componentes de la Unidad Didáctica.	56
5. Conclusiones	60
6. Implicaciones y Limitaciones	64
7.Referencias	66
Anexo	1
Unidad Didáctica	1
Diario de campo.....	26
Materiales.....	1

1. Presentación

En Colombia existe la preocupación de la enseñanza y aprendizaje del inglés de una manera transversalizada, por lo tanto, se considera que el docente debe reflexionar si está implementando diferentes metodologías y estrategias pedagógicas, en donde se evidencia un aprendizaje más significativo en el que el inglés no se vea aislado de las demás asignaturas.

En este sentido, desde el Ministerio de Educación (2012) en Colombia se ha propuesto crear estrategias para el desarrollo de competencias comunicativas en inglés, lo que conlleva a replantearse el cómo se está implementando dichas estrategias en el campo educativo y como se está abordando la segunda lengua (inglés) en cada una de las aulas de clase. Además, desde el Ministerio de Educación se plantea que la enseñanza y aprendizaje del inglés se adelante en procesos que permitan desarrollar las competencias comunicativas como lo son: la pragmática, la semántica, la sociolingüística, la textual y la gramatical. Partiendo de lo anterior, a nivel departamental se implementó la política pública del bilingüismo como respaldo para la enseñanza de una segunda lengua (inglés), en la cual uno de sus objetivos específicos es, según la ordenanza 013 (MEN, 2019), “estructurar ambientes de aprendizaje apropiados para el fortalecimiento de las competencias en inglés como lengua estratégica, garantizando la apropiación y uso pedagógico eficiente de las tecnologías de la información y la comunicación” (p.3). En efecto, este documento promueve que en Risaralda haya competitividad en la educación para la formación del Inglés, además que los estudiantes adquieran habilidades comunicativas como lo son leer, hablar, escribir y

escuchar, teniendo en cuenta las lecturas, las TIC (Tecnología de la Información y Comunicación) y otros medios que posibiliten el aprendizaje de esta lengua.

Partiendo de lo anterior, la Universidad Tecnológica de Pereira cuenta con programas académicos que tienen un enfoque en el desarrollo profesional en el campo de la educación, por lo tanto, en la mayoría de ellos existen asignaturas relacionadas a formar futuros docentes en diversas áreas del conocimiento. Dos de sus programas son la Licenciatura en Pedagogía Infantil y la Licenciatura en Bilingüismo con Énfasis en Inglés, al analizar el pensum de estos dos programas se evidencia, en primera instancia, que el programa de Pedagogía Infantil en algunas ocasiones exige a los estudiantes tener conocimientos relacionados con una segunda lengua (inglés), tales como comprensión de textos y diseño de planeaciones para las clases, aspectos que los aprendices desconocen y no cuentan con los herramientas necesarias para cumplir los objetivos en su totalidad. Por parte del programa de Licenciatura en Bilingüismo con Énfasis en Inglés, se puede notar que carece de asignaturas que tengan un enfoque relacionado a la didáctica de la enseñanza de las lenguas, y esto afecta el desarrollo profesional del estudiante, ya que cuando se tienen que enfrentar a las prácticas pedagógicas, no hay herramientas sólidas que los pueden ayudar a mejorar la presentación de los contenidos de cada una de las clases.

De modo que, es necesario realizar el presente proyecto de grado interfacultad ya que las dos licenciaturas pueden aportar diferentes aspectos, tanto en contenidos de una segunda lengua, como pedagógicos y didácticos, para generar así un aprendizaje más integral, y empezar a crear en las docentes concepciones diferentes dentro de las prácticas pedagógicas; de igual forma, incentivar a los docentes a usar diferentes estrategias y metodologías para crear un ambiente más significativo en las clases y ayudar a los estudiantes a cambiar la visión que se tiene de una enseñanza del inglés

tradicional basada en memorización y repetición, convirtiéndola en una asignatura que cause interés y motivación en cada uno de ellos; por lo tanto, se pretende proponer el diseño de una Unidad Didáctica, enfocada en la habilidad de comprensión lectora en básica primaria, que permita reflexionar y analizar la cognición de las docentes frente a la enseñanza del inglés.

Con relación a lo mencionado, el enfoque de este proyecto es específicamente en la pragmática para dar cuenta de la comprensión lectora; ya que es una de las falencias que se tiene al momento de enseñar una segunda lengua. Respecto a esto, investigaciones como la de Gómez (2018), demuestra el impacto positivo de implementar textos literarios para el aprendizaje y enseñanza del inglés, para ello, el investigador se basó en los intereses de sus estudiantes, ya que eran textos elegidos por ellos y generaban un mayor interés y motivación para comprender dichos textos. Los resultados evidencian que al tener presente los intereses de los estudiantes se puede generar más motivación a la hora de aprender una segunda lengua (inglés), y no tener ese pensamiento tradicional en la cual se cree que el inglés se debe enseñar aislado de las demás materias, por lo tanto, la licenciatura en pedagogía infantil propone realizar relación entre los contenidos de una forma transversalizada, por ejemplo, implementar la comprensión lectora junto con las TIC.

Sin embargo, cabe resaltar que esta comprensión lectora debe estar ligada a diferentes estrategias por parte del docente, ya que tiene presente que es un aprendizaje integrado; por lo tanto, López (2018) sugiere abordar la comprensión lectora para la enseñanza y aprendizaje del inglés teniendo presente diferentes estrategias pedagógicas, entre ellas la implementación de las unidades didácticas, ya que es un proceso de aprendizaje que involucra la transversalización de las áreas de conocimiento haciendo

énfasis en las lenguas extranjeras. Con el uso de estas unidades didácticas el aprendizaje de cada uno de los estudiantes es mucho más significativo, debido a que las asignaturas involucradas no se aíslan una de la otra, sino que por el contrario entre todas se complementan.

Cabe resaltar que el uso de las TIC (Tecnología de la Información y comunicación) pueden ser una herramienta de aprendizaje muy significativa para los estudiantes, Vega (2016) realiza un trabajo de grado implementando las TIC para la enseñanza y aprendizaje del inglés, teniendo en cuenta cuales son dichos cambios en el ámbito educativo y los intereses que hoy en día tienen los estudiantes. Por lo que propone, que los docentes deben estar inmersos en el lenguaje tecnológico aludiendo, época digital que se vive hoy en día y con esto ayudar a las instituciones educativas a crear metodologías que favorezcan en el aprendizaje de los estudiantes.

El presente estudio busca plantear una Unidad Didáctica donde se evidencie la enseñanza y aprendizaje del inglés en grado quinto, de manera transversal con otras áreas del conocimiento, en este caso lenguaje e informática, además de conocer el impacto que el diseño de la Unidad Didáctica puede generar en cada uno de los docentes. Adicionalmente, se pretende contribuir con diferentes estrategias para una enseñanza y aprendizaje del inglés, creando así un ambiente en el cual los estudiantes se sientan motivados e interesados en querer potenciar su segunda lengua (inglés).

Dado lo anterior, se plantea la siguiente pregunta ¿Cuál es el impacto que genera, en docentes en formación, el diseño de una Unidad Didáctica como nueva estrategia de enseñanza para la comprensión lectora en inglés?

El presente informe da cuenta del proceso que se llevó a cabo para reflexionar sobre el impacto generado en las docentes en formación, tanto de la Licenciatura en Bilingüismo con Énfasis en Inglés, como de la Licenciatura en Pedagogía Infantil, a

partir del diseño de una Unidad Didáctica implementando estrategias para la enseñanza y aprendizaje de la comprensión lectora en textos narrativos en inglés, mediante videojuegos.

Después de haber presentado los argumentos del ámbito problemático, se procederá a exponer los antecedentes investigativos trayendo a colación las investigaciones de López (2018), Gómez (2018), Rodríguez (2017) y finalmente Salazar y Sierra (2017), además se presentarán los constructos teóricos que rigen este proyecto, entre ellos se encontraran *¿Qué es la Didáctica?*, *Unidad Didáctica Contenidos de la Unidad Didáctica*, *¿Qué es la comprensión lectora?*, *Estrategias para la enseñanza de la comprensión lectora*, *Estrategias para la enseñanza de la comprensión lectora en textos narrativos*, *Tecnología de la Información y Comunicación (TIC) en la educación*, *Video juegos*, finalmente *Cognición de los profesores*.

Más adelante, se presentará el marco metodológico, con relación al tipo y diseño de estudio, el cual tiene un enfoque cualitativo de corte interpretativo, además se expondrá el contexto, participantes e instrumentos que ayudaron al análisis de datos. Seguidamente, se planteará la unidad de análisis con respecto a las categorías encontradas en el diario de campo, como lo fueron, Contenidos de cada programa académico, componentes de la Unidad Didáctica, Actividades de interés, estilos de aprendizaje y *¿Qué aporta cada investigadora?*

1.1 Objetivos

1.1.1 Objetivo General

Reflexionar sobre la cognición que tienen tres docentes en formación, de los programas académicos Licenciatura en Bilingüismo con énfasis inglés y Licenciatura en Pedagogía Infantil, sobre la enseñanza y aprendizaje de la comprensión lectora de una segunda lengua (inglés).

1.1.2 Objetivos Específicos

1. Proponer una Unidad Didáctica para la comprensión lectora en textos narrativos en inglés, mediante la transversalización con video juegos, para estudiantes de grado 5to.
2. Estimular el aprendizaje del inglés mediante la transversalización de las TIC.
3. Incentivar a los docentes a la implementación de nuevas metodologías y estrategias para la enseñanza de una segunda lengua (inglés).
4. Reflexionar acerca de las cogniciones que tienen los docentes en formación frente a las metodologías y estrategias que se implementan en el aula.

2. Marco Teórico

2.1 Estado del Arte

Para el presente proyecto se tendrán en cuenta diferentes estudios relacionados con la comprensión lectora, en la cual se plantean diferentes estrategias pedagógicas con el fin de fortalecer y motivar a los estudiantes en la comprensión de una segunda lengua (Inglés). Partiendo de lo anterior, se tomarán en cuenta cuatro estudios, la primera investigación llamada *Las Estrategias de aprendizaje de Rebecca L. Oxford: Análisis y praxis a través de "Ways to express the future"* realizada en la Universidad Autónoma de Canarias 2018, (López, 2018). El segundo estudio nombrado como *Estrategias de aprendizaje en la comprensión lectora y producción escrita del inglés de estudiantes de grado séptimo de la Institución Educativa Pedro Antonio Molina de la ciudad de Cali (Colombia)* (Gómez N, 2018); el tercer estudio denominado *Reading comprehension Course Through a Genre-Oriented Approach at a School in Colombia* (Rodríguez, 2017). Finalmente, el cuarto estudio que se tendrá en cuenta es *El rey del ocaso una secuencia didáctica de enfoque comunicativo, para la producción de textos expositivo-descriptivos en inglés, en estudiantes de grado cuarto y quinto de la "Institución Educativa Ciudadela del Sur"* (Salazar y Sierra, 2017).

El primer estudio fue realizado por Carolina López Padrón (2018) en su tesis de maestría de la Universidad Autónoma de Canarias (España) que se basa en las estrategias de la autora Rebecca Oxford el cual se enfocó en la perspectiva de la enseñanza a través de la unidad didáctica. Para la investigación se tuvieron en cuenta estudiantes entre 14 y 15 años de edad con un nivel de inglés bajo (A1); como metodología se fomenta un trabajo autónomo en los estudiantes, donde se trabajaron 3 estrategias específicas: cognitivas, metacognitivas y sociales, de forma que la

adquisición del lenguaje sea efectivo y duradero. De esta forma, y atendiendo a las disposiciones del currículo de la primera lengua extranjera del BOC (Boletín Oficial de Canarias), el dominio del inglés como L2 “amplía las posibilidades de acceder, localizar, transmitir, transformar y crear información o de participar en redes sociales o en comunidades de aprendizaje” (Consejería 18234 - 2016). Con respecto a los instrumentos de recolección de datos fueron por medio de la indagación, saberes previos, autoevaluación, y debate acerca de lo enseñado y aprendido. Como conclusión los resultados expuestos demuestran el carácter flexible y adaptativo que ofrecen al docente el uso de las estrategias cognitivas, metacognitivas y sociales, de manera que le permiten trabajar, entre otras cosas, cualquiera de las destrezas lingüísticas y crear, de manera natural, un hábito de aprendizaje autónomo en los alumnos. Las estrategias cognitivas ayudan al aprendiz a focalizar su atención, planificar, organizar y evaluar el aprendizaje utilizando como base un conocimiento metalingüístico.

Así mismo se puede ver en el segundo estudio realizado por Nidia Fabiola Gómez Nieves (2018) de la Universidad Javeriana, donde la investigación se realizó en la Institución educativa Pedro Molina en el oriente de Cali (Colombia) con 35 estudiantes cuyos niveles de inglés eran 23% A- 35% A1 29% A2 13% B1 0% B+, (datos recogidos de ICFES 2016). Su propósito fue implementar las tres estrategias del método Oxford para el aprendizaje de comprensión lectora y producción escrita en la lengua inglesa en el cual se pretendía describir estos aspectos a través de un test de desempeño. De igual forma clasificar las estrategias de aprendizaje en la comprensión lectora y en la producción escrita en inglés de acuerdo con las preferencias de los estudiantes mediante la aplicación del cuestionario SLL de Oxford (1990) y una entrevista. Según los resultados obtenidos de dicha investigación, se pudo evidenciar

que los estudiantes prefieren las estrategias meta-cognitivas ya que es la más utilizada y la que mostró mayor eficacia.

Teniendo en cuenta las estrategias de aprendizaje en el tercer estudio de Rodríguez (2017) acerca de cómo mejorar la comprensión lectora enfocada en a un programa de estudios orientados al género literario. La pregunta de investigación de este estudio fue ¿Cómo una clase de lectura, enfocada en un programa de estudios orientado al género y una instrucción metacognitiva explícita, desarrolla las habilidades de comprensión de lectura de los estudiantes? El estudio tuvo lugar en una escuela privada de Barranquilla a un grupo de 25 estudiantes que se encontraban en décimo grado que se encontraban entre los niveles de inglés B1 y B2 según el marco Común Europeo. El objetivo de este estudio fue incrementar e incentivar el nivel crítico de la comprensión lectora mediante diferentes tipos de textos; las metodologías usadas en esta investigación fueron el análisis de documentos, un cuestionario para los estudiantes, un examen para determinar el nivel de comprensión lectora de los estudiantes y una observación de una clase. Los resultados obtenidos mostraron que los estudiantes involucrados en el estudio pudieron mejorar la comprensión lectora a través de estrategias para mejorar esta habilidad, de igual manera se obtuvo un alto nivel de interés en leer diferentes tipos de textos ya que ellos recibieron habilidades metacognitivas explícitas como lo mencionan con el método de Oxford en las investigaciones anteriores.

Por último, la investigación de Salazar y Sierra (2017) realizada en Armenia en la institución educativa ciudadela del sur con dos grupos de estudiantes, cuyo propósito era reflexionar sobre las transformaciones en las prácticas de enseñanza del lenguaje y el enfoque comunicativo, esto se llevó a cabo por medio de una secuencia didáctica, teniendo en cuenta que Jolibert (1994) propone unos los niveles lingüísticos

los cuales son contexto situacional del texto, contexto cultural, tipo de escrito, organización del conjunto, cohesión del texto y sus temas generales, nivel de las frases: sintaxis, léxico y microestructuras morfológicas, sintácticas y semánticas que la constituyen. Los instrumentos para la recolección de datos fueron un pre test y pos test, y análisis de datos. Teniendo en cuenta los resultados obtenidos se llegó a la conclusión que es necesario implementar diferentes tipos de textos narrativos en la cual los niños y niñas puedan encontrar diversas situaciones reales que proporcionen un significado. Así mismo como lo recomienda Rodríguez para alcanzar un nivel crítico en la comprensión lectora partiendo desde sus intereses.

Teniendo presente los estudios mencionados anteriormente se puede evidenciar en base a los autores en los cuales nos apoyamos para nuestro proyecto, que la habilidad de comprensión lectora ha sido objeto de estudio por mucho tiempo ya que en todos ellos se busca mejorar la comprensión lectora en una segunda lengua (Inglés) con el objetivo de que los estudiantes puedan desarrollar un pensamiento crítico en su proceso de aprendizaje. Se considera entonces que es importante tener en cuenta los intereses de los estudiantes con el fin de poder crear un ambiente en el cual ellos se puedan sentir cómodos y con motivación para la lectura ya que en los autores hacen un hincapié en este aspecto para que los estudiantes puedan mejorar significativamente la habilidad de comprensión lectora. Adicionalmente pensamos que al proporcionar este tipo de estrategias a los estudiantes se puede tener una mejoría en los exámenes estandarizados que deben de realizar los estudiantes en básica primaria.

2.2 Marco Conceptual

El presente capítulo tiene como propósito presentar diferentes conceptos que guiarán el desarrollo de este estudio, entre ellos está; Didáctica, Comprensión Lectora, Tecnologías de la Información y Comunicación Para el concepto de Didáctica se

tuvieron en cuenta los siguientes autores, Fernández Sarramona (1977), Arruda Penteado (1982) y Estebaranz (1994). Dentro del concepto de Comprensión Lectora se abarcaron autores tales como Serrevallo (2010), Kruideneir (2002) y por último Ambruster (2000); y en el concepto de Tecnologías de la información y la comunicación en la educación, se tuvo presente los autores tales como, Hernández (2017), MEN (2009), Coll-Marie-Onrubia (1920) y López (2016).

2.2.1 ¿Qué es la didáctica?

En la primera construcción de conceptos se tiene como elemento principal la definición de Didáctica, la cual se refiere a esa metodología que pueden usar los docentes para crear en los estudiantes un aprendizaje holístico teniendo como base que la enseñanza sea significativa, para ello, dentro de este se definirá diferentes subconceptos que ayudarán a la construcción de este estudio, en primera instancia se tiene La Unidad Didáctica; esta se enfoca en implementar actividades secuenciales teniendo un límite de tiempo, con el propósito de fortalecer en los estudiantes su aprendizaje en diferentes áreas del conocimiento; en segunda instancia Los Contenidos de la Unidad Didáctica, la cual plantea tres diferentes elementos que se deben de tener en cuenta en el momento del diseño de esta metodología, los cuales son; actitudinales, conceptuales y procedimentales, dentro de estos tres elementos se tiene en cuenta el contexto de los estudiantes, sus intereses y en fomentar valores para crear ciudadanos competentes e integrales y por último los interés de cada uno de los estudiantes. En el subconcepto de Unidad Didáctica se tuvieron en cuenta los siguientes autores Ibáñez (1992), Escamilla (1993) y Antúnez, del Carmen, Imbernón, Parcerisa, Zabala (1992). Para el siguiente subconcepto de Contenidos de la Unidad Didáctica los autores son Coll y Valls (1992), Zabala (2000) Diaz-Barriga (2002) y por último Diez (2017). En

cada uno de los conceptos teóricos mencionados anteriormente se desarrollará una definición del investigador y el aporte para el presente estudio.

En el mundo actual es muy importante tener en cuenta diferentes estrategias que ayuden a los estudiantes a tener un mejor aprendizaje de un área específica del conocimiento, una de esas estrategias es la didáctica, en la cual lo que se pretende es mediante diferentes elementos incentivar de una forma positiva el aprendizaje de los estudiantes donde se pretende educar de forma integral y con significado. Cabe resaltar algunos autores que hablan acerca de lo que es una didáctica, entre ellos se encuentra en primera instancia a

Sarramona (1977) que plantea que la didáctica son todo tipo de métodos, técnicas o procedimientos que se usan en el momento de la enseñanza donde se deben tener en cuenta diferentes recursos para estimular positivamente el aprendizaje.

Teniendo en cuenta esta definición, se considera necesario incentivar a los estudiantes de una forma no tradicional en la cual los profesores no son el único centro de atención dentro de las clases, ya que ellos tienen el rol de transmitir del conocimiento por lo tanto los estudiantes deben de seguir las instrucciones y se ven obligados a no tener en cuenta sus intereses en las clases y repetir de una manera mecánica los contenidos; por consiguiente, se debe de tener un acercamiento a un aprendizaje más dinámico.

Por otro lado, se tiene a Penteado (1982) la cual hace un énfasis también en la definición de didáctica mencionando como lo hizo el autor anterior que esta abarca un conjunto de técnicas las cuales buscan orientar el proceso de educación para los estudiantes. Dentro de esta definición se resalta que es muy acertado buscar aquellas estrategias que ayuden a los estudiantes en su proceso de aprendizaje de igual forma hacerlo más sencillo para ellos. Seguidamente, Estebaranz (1994) plantea cuatro

componentes de la didáctica que son: ciencia, su objeto, sus métodos el contexto donde vive y evoluciona, por lo tanto, el autor no trata de dar una definición exacta sobre el concepto de la didáctica sino de tener una reflexión sobre su proceso; por lo que considera que “la didáctica debe ser crítica e incluso resistente a las exigencias estatales en relación con lo que deben y pueden aprender los estudiantes” (p. 71)

Con relación a lo anterior se puede confirmar que para un buen desarrollo de una didáctica hay que usar diferentes estrategias, procedimientos, técnicas e incluso investigaciones que ayuden a mejorar el currículo de la educación, teniendo presente la relación que debe tener entre el contenido que es necesario aprender y cómo se debe enseñar, implementando así el aprendizaje dinámico mencionado anteriormente, en la cual se basa que es importante la relación que tiene el docente con los estudiantes para así determinar qué y cómo debe enseñarle a cada uno de ellos, para incentivar a los estudiantes a aprender de una forma diferente dejando atrás los conceptos de una educación tradicional.

2.2.2 Unidad Didáctica

Durante muchos años las estrategias y metodologías que los docentes han implementado en sus clases ha sido sujeta a diferentes cambios en los cuales se busca tener herramientas sólidas que ayuden al estudiante a tener un aprendizaje más significativo. Es por esto, que se empieza a tener en cuenta el concepto de Unidad Didáctica la cual busca fomentar actividades secuenciales en un tiempo determinado para ayudar a potenciar un conocimiento en diferentes áreas teniendo como base situaciones contextualizadas para un aprendizaje más significativo. El concepto de Unidad Didáctica ha sido definido por autores como Ibañez, Escamilla y Antúnez buscan definir lo que en realidad es una Unidad Didáctica.

Ibáñez (1992) en su libro “El proyecto de educación infantil y su práctica en el aula” considera que los docentes deben planear actividades globalizadas en el aula a partir de rincones, talleres y salidas, en la cual se tenga en cuenta las situaciones reales que generen un mayor interés en los estudiantes, por lo tanto, propone trabajar a partir de unidades didácticas, para que así tengan un enfoque globalizado y para lograr ello, se necesita realizar una transformación en la práctica pedagógica. Dicho lo anterior las unidades didáctica para la autora se refieren a la relación que existe entre varios elementos para la enseñanza y aprendizaje donde se tiene en cuenta una metodología específica durante un tiempo determinado, para ello es necesario determinar los intereses de los niños y del profesorado que lo va a dinamizar, indagar en los conocimientos previos que tienen los niños a través de un cuestionario, planificar la motivación, recoger datos y seleccionar materiales, planificar actividades en los diferentes rincones, prevenciones de la Unidad Didáctica y preparar la evaluación de la actividad.

En este estudio se trabajará a partir de una unidad didáctica, ya que esta hace referencia a enseñar en un tiempo determinado, es decir, no sólo enfocarse en una clase, sino en un acompañamiento constante hacia el estudiante; esta permite que los niños y niñas tengan un mayor interés al momento de aprender nuevos conocimientos por lo que tanto los estudiantes como el docente están involucrados en la planificación partiendo desde los intereses; generando un impacto positivo y así lograr una transversalización en cada uno de los temas que se enseñará, para esto se tendrá presente el tema de los “videojuegos” ya que este ha generado mayor motivación en los niños y niñas en este siglo y según lo que plantea Ibáñez se podría tener un aprendizaje más significativo e integral

Desde la perspectiva de Escamilla (1993) se considera necesario tener una consistencia en la implementación de una Unidad Didáctica, además resalta la necesidad de tener en cuenta otros aspectos que son necesarios para la Unidad Didáctica, como lo son saber los elementos que ayudan a contextualizar el proceso de aprendizaje para los estudiantes, los objetivos, las metodologías y las prácticas de la información que el aprendiz tenga. Es importante considerarlos ya que ayudan a la planificación de una Unidad Didáctica con el fin de poder tener un objetivo concreto y verídico donde se debe tener en cuenta las necesidades que los estudiantes pueden tener antes, durante y después de cada una de las implementaciones.

De este modo Antúnez, del Carmen, Imbernón, Parcerisa, Zabala (1992) en su libro “Del proyecto educativo a la programación en el aula. El qué, el cuándo, el cómo de los instrumentos de la planificación didáctica”, concuerdan significativamente con los autores mencionados anteriormente con la definición de Unidad Didáctica planteando así que son las estrategias y metodologías que se utilizan para implementar las unidades didácticas, esto permite que se vayan familiarizando los estudiantes con el diseño curricular y el PCC (Proyecto Curricular del Centro), donde dice que los instrumentos son los profesionales para la enseñanza en una institución educativa y concretar el conjunto de conocimientos que obtengan los estudiantes, además de que son los medios y las características para la intervención pedagógica para tener una coherencia a lo largo de la enseñanza.

En base a todos estos significados mencionados anteriormente se puede concluir que es importante un acompañamiento constante a los estudiantes en su proceso de aprendizaje teniendo en cuenta un contexto adecuado para que ellos puedan sentir que todo lo enseñado es significativo para ellos; En el caso de este proyecto, la unidad

didáctica representa una metodología ya que por medio de esta se implementarán clases para mejorar la comprensión lectora de textos narrativos en inglés; creando estrategias y herramientas para que los estudiantes tengan un aprendizaje de vocabulario y comprensión lectora.

2.2.3 Contenidos de la Unidad Didáctica

Al momento de crear una Unidad Didáctica es necesario e importante establecer los 3 contenidos, procedimentales, actitudinales y conceptuales que se trabajan articulados para la realización adecuada de esta:

Procedimentales: Se refiere a la ejecución de estrategias, técnicas y habilidades de manera práctica, se basa en las acciones y operaciones, por lo tanto, se debe realizar de una manera secuencial, ordenada, estructurada y con actividades claras que aporten al estudiante un pensamiento reflexivo. Dentro del contenido procedimental los autores Coll y Valls (1992) indican que se refiere que este aprendizaje es una secuencia ordenada para tener una meta específica.

Actitudinales: Son elementos de enseñanza que tienen que ver con los valores, creencias y actitudes, donde generalmente se tiene en cuenta la educación moral, sin embargo, cabe resaltar que cada contenido no debe ser enseñado de la misma manera, ya que se tiene que tener en cuenta el contexto educativo; Zabala (2000) hace un énfasis de que este concepto se enfoca en el comportamiento de las personas haciendo un énfasis en los valores que tienen cada una de ellas; en el cual se hace mucho hincapié en las ciencias cuidadas y se considera que es de gran importancia tener en cuenta este aspecto para el proceso de educación

Conceptuales: Son aquellos datos que los estudiantes deben comprender e interiorizar de manera significativa; seguidamente se encuentra el contenido conceptual donde Diaz-Barriga (2002) plantea que se refiere a todos esos conocimientos que se

generan a partir de conceptos de los cuales no se aprende de forma literal sino extrayendo la información identificando las características que la componen. Con relación a este concepto, se tiene entonces una relación con respecto a una introspección del aprendizaje donde los estudiantes deben de analizar y reconocer la información que se está presentando en clase.

En síntesis, es importante tener en cuenta estos contenidos a la hora de trabajar en el aula de clase para desarrollar un pensamiento reflexivo, crítico, analítico y argumentativo, por lo tanto, debe de haber una relación entre la teoría y la práctica.

Finalmente, el siguiente autor hace una síntesis teniendo en cuenta todos los conceptos tratados anteriormente Diez (2017) donde un significado general de cada uno de estos conceptos y los considera como un todo, donde se deben de interrelacionar con el propósito de tener en cuenta las necesidades de cada uno de los estudiantes para abarcar adecuadamente los temas básicos y analizar aquellos que se pueden o deben profundizar un poco. Los contenidos que se escojan para cada una de las clases deben de tener una relación con distintas áreas donde se tenga como base temas y proyectos que sean familiares para los estudiantes de igual manera tener un enfoque de cómo manejar situaciones de la vida real.

Para el presente estudio se considera importante tener en cuenta estos contenidos de la didáctica ya que permite tener una visión más amplia de cómo se debe de diseñar una Unidad Didáctica. Cada uno de estos contenidos abarca elementos que ayudan a que los estudiantes puedan tener un aprendizaje más significativo. El diseño de la Unidad Didáctica tiene como tema central los videojuegos un aspecto que en el contexto estudiantil es muy utilizado y familiar, partiendo de este tema se pretende que los estudiantes puedan interiorizar de manera integral la información que se les quiere brindar, además por medio de estos videos juegos también se busca fortalecer esa parte

ciudadana de los estudiantes mejorando los valores y principios que se puedan manifestar durante la implementación, transformando de una forma positiva el término de competencia a la hora de estar involucrados dentro del juego.

Para terminar, el primer concepto enfocado específicamente a la Unidad Didáctica, aporta en nuestro estudio todos aquellos aspectos que se requieren para el diseño correcto de esta metodología de enseñanza, ya que sirve de guía al proyecto a indagar acerca de del contexto y los intereses de los estudiantes y así poder crear herramientas de enseñanza que sean significativas para cada uno de los estudiantes. Además, hace un claro énfasis en que se debe de implementar esta Unidad Didáctica en un tiempo determinado y ayuda al futuro docente a entender que en una sola clase no se puede esperar que los estudiantes desarrollen un aprendizaje significativo para mejorar la habilidad de comprensión de textos, al contrario, se debe de tener en cuenta que, para lograr este objetivo, se considera que dicho aprendizaje es un procedimiento y así ayudar a los estudiantes a desenvolverse de una mejor manera en el momento de enfrentarse a la comprensión de un texto. Seguidamente, los autores presentados aportan elementos específicos que se tienen presente para llevar a cabo esta Unidad Didáctica, donde no solo se debe de tener un enfoque en el contenido si no también conocer el contexto de los estudiantes, sus intereses y en ayudar al estudiante a desarrollar esas ciencias humanas teniendo en cuenta los valores, principios y aspectos morales de la vida.

2.2.4 ¿Qué es la comprensión lectora?

Para la segunda construcción conceptual se tiene como concepto principal ¿Qué es la Comprensión Lectora? presentando que esta se refiere a la habilidad o capacidad que tienen los estudiantes para entender y comprender un texto, resaltando lo que se quiere decir, para que nos sirva, dónde se desarrolló y diversas características que

ayudan a describirlo. El primer subconcepto tratado en esta construcción es, Las Estrategias para la Enseñanza de la Comprensión Lectora, en la cual se hace un énfasis en todos aquellos elementos que se deben de tener en cuenta para que el estudiante tenga una comprensión exitosa. El segundo subconcepto presentado es la, Enseñanza de la Comprensión Lectora en Textos Narrativos, donde se expone que es necesario que los estudiantes puedan desarrollar esta habilidad de comprender este tipo de textos, ya que los incentiva a desenvolver la indagación con respecto a los personajes, eventos y moralejas acercándose así a un análisis exitoso de textos. Para el primer subconcepto, Estrategias para la Enseñanza de la Comprensión Lectora se tuvieron en cuenta los siguientes autores Rafael Barret (1968), Morales (1984) citado por Iglesias (2008) y por último Quintana (2002) citado por Iglesias (2008). Seguidamente para el segundo subconcepto Enseñanza de la Comprensión de Textos Narrativos se presentaron autores tales como Cassany (2003), Cesare (1985) y Teberosky (1993). Es importante resaltar que en cada uno de estos conceptos presentados se hará su respectiva definición por parte del investigador y los correspondientes aportes para este estudio.

Una de las habilidades que es necesaria mejorar en el aprendizaje de una lengua es la comprensión lectora en la cual las personas muestran una capacidad de entender diferentes tipos de textos. Esta habilidad requiere combinar los saberes previos acerca del tema de la lectura y el conocimiento que las personas van a aprender. Adicionalmente, es necesario identificar el significado del texto y realizar interpretaciones de este.

De acuerdo con Serrevallo (2010), la comprensión lectora se refiere a la habilidad para entender lo que un texto me está queriendo decir y también indagar acerca de esos aspectos que se encuentran detrás del texto. Eso significa que las personas deben de analizar los textos en su totalidad y realizar interpretaciones

profundas y no solo enfocarse en los aspectos superficiales del texto dentro de esta definición se considera necesario que los estudiantes desarrollen un nivel alto de pensamiento crítico ya que por medio de este pueden tener esa capacidad de realizar un análisis significativo con respecto a un texto. En esta medida María Montessori (1906) propone diferentes etapas por las que atraviesa el niño o niña en la cual contribuyen a este tipo de pensamiento, por lo tanto, en el periodo de los 6 a los 12 años los niños tienen una independencia intelectual, es decir, empiezan a comprender lo que les rodea sin necesidad de realizar imitación o repetición sobre algo y esto conlleva a que empiecen a tener una necesidad de abstracción y de intelectualización. En este periodo según la autora los niños forman la inteligencia ya que empiezan a comprender el mundo y buscan entender el porqué de las cosas y tener un diálogo social, todo lo anterior contribuye a desarrollar habilidades tanto cognitivas como críticas ya que, al usar el diálogo y esa necesidad de comprender el mundo, se empiezan a crear nuevos conceptos.

Además, Kruideneir (2002) concuerda con Serrevallo, mencionando que la comprensión lectora se refiere al proceso en el cual el lector necesita estar envuelto con el texto entendiendo cada una de las oraciones que la lectura presenta. El autor hace un énfasis considerando que la habilidad de comprensión lectora es la capacidad que se tiene una persona para interpretar un texto donde se debe de tener en cuenta el significado de las palabras, las oraciones y el contexto, identificando los aspectos más importantes de la lectura, ya que si los estudiantes no tienen un conocimiento adecuado para entender las palabras y las oraciones que se encuentran en el texto es muy difícil para ellos llegar a esa comprensión total de la lectura; por consiguiente en este estudio se tendrá en cuenta que exista una relación entre lo que los estudiantes ya conozcan y lo que se les enseñará en el aula, teniendo presente que esta comprensión es un proceso en

donde no se basa en la cantidad de oraciones o conceptos que puedan aprender sino que todo lo que se enseñe sea comprendido y así tener un aprendizaje más significativo, por lo tanto se basará en un tema en la que estén envueltos como lo son los videojuegos y al trabajar sobre un tema que ellos ya conozcan va a tener más impactos a lo nuevo que se les enseñará

Según los autores Serrevallo (2010) y Kruidenier (2002), Ambruster (2000) considera que para tener una buena comprensión lectora es necesario reconocer todas las palabras que se encuentran dentro del texto, ya que, si no se entienden las palabras, el proceso de comprensión lectora no se puede desarrollar exitosamente. También hace un énfasis en que los estudiantes deben de identificar los sonidos de las palabras y escuchar cómo se debe de leer un texto fluidamente con el propósito de que los estudiantes empiecen a estar familiarizados con la comprensión lectora en todos sus aspectos como entonación, fluidez, pronunciación, significado de las palabras y oraciones.

Todos estos autores concuerdan con la importancia de tener la capacidad de interpretar los textos y analizar los detalles que se puede encontrar dentro de cada uno de ellos con el propósito de captar las ideas principales. Teniendo en consideración todos estos aspectos, en el caso de este proyecto se opina que la comprensión lectora es una habilidad esencial que necesita ser desarrollada en una alta proficiencia del lenguaje ya que mediante esta habilidad los estudiantes muestran si realmente están comprendiendo los textos y si tienen la capacidad de interpretar las oraciones de una manera significativa, donde lo que se aprende en el aula los estudiantes lo puedan usar en su vida cotidiana y no se quede solo dentro del contexto escolar.. En relación con lo anterior, se pretende trabajar en este estudio los textos narrativos, porque se considera que comprender este tipo de textos es la base por la cual en un futuro los estudiantes puedan comprender textos más complejos, ya que en los textos narrativos los

estudiantes deben de realizar diferentes interpretaciones y análisis con respecto a los personajes, al espacio y tiempo que se encuentran en este tipo de textos.

2.2.5 Estrategias Para La Enseñanza De La Comprensión Lectora

Durante mucho tiempo se han venido estudiando diferentes estrategias para mejorar la habilidad de comprensión lectora con el propósito de que el estudiante pueda llegar a desarrollar un nivel alto de pensamiento crítico. Algunas estrategias que se consideran efectivas son la de realizar inferencias, identificar las ideas principales del texto, leer en voz alta o incluso leer mentalmente, también se ha hecho un enfoque en usar estrategias metacognitivas para mejorar la comprensión lectora. Todas las estrategias tienen como fin incentivar al estudiante a ser un lector competente, autónomo y crítico que tenga la capacidad de comprender todo tipo de textos.

Una de estas estrategias es la Taxonomía de Barret (Rafael Barret) presentada en los años 60 la cual categoriza de forma jerárquica 4 procesos de comprensión lectora de la siguiente manera: *Comprensión literal*, la cual se refiere a la habilidad de identificar los aspectos relevantes del texto como lo son los personajes, hechos e ideas, aspectos que están explícitamente, seguidamente se tiene la *comprensión inferencial* que tiene en cuenta la capacidad de argumentar, entender y hacer conjeturas a partir de detalles, ideas principales y secuencias o de relaciones de causa y efecto. Luego se encuentra la *lectura crítica* donde se pretende analizar en el texto lo que es fantasía y realidad, por último, está la *apreciación* la cual abarca todos los componentes anteriores e intenta evaluar el conocimiento.

Partiendo de las estrategias presentadas por Barret, Morales (1984) citado por Iglesias (2008) anexa las siguientes estrategias metacognitivas que se deben de usar para la comprensión de una lectura, la primera estrategia hace alusión al procesamiento de la

información de textos donde enfatiza que estas estrategias van directamente relacionadas con operaciones mentales y las divide en cinco grupos las cuales son:

Focalización que se refiere a la capacidad de poder identificar los aspectos importantes del texto.

Organización que hace énfasis al proceso por el cual el lector organiza la información del texto ya sea por medio de síntesis, jerarquización, mapas conceptuales, etc.

Integración que indica la manera por la cual el lector va haciendo conexiones con lo que va leyendo, dándole una coherencia.

Elaboración es la habilidad del lector de crear elementos nuevos que tengan una relación con lo que se está leyendo en el texto.

Verificación es la estrategia por la cual el lector se asegura que las inferencias hechas durante la lectura hacen conexión con la información que se está adquiriendo del texto.

Las estrategias mencionadas ayudan al presente estudio en el proceso de la implementación de la Unidad Didáctica ya que se pretende tener una variedad de elementos que ayuden a la reflexión y al aprendizaje de los estudiantes.

La segunda estrategia que se presenta es la de resolución de problemas de procesamiento de la información donde se presentan las siguientes 4 categorías: resolución de problemas de vocabulario, comprensión de la estructura de las oraciones, comprensión de la conexión entre las oraciones y párrafos y finalmente comprensión de la organización global del texto. Todas estas 4 categorías están relacionadas con el análisis gramatical, sintáctico y semántico del texto.

Por último, se tienen las estrategias metacognitivas en donde el lector se hace consciente de todas estrategias que lo ayudan a la comprensión del texto y también a la aplicación de ellas para un buen desarrollo de esta habilidad. Al igual que la Taxonomía de Barret este autor concuerda con varios aspectos que considera son necesarios para mejorar la habilidad de comprensión lectora como lo son el de identificar las ideas principales, la capacidad de hacer inferencias y conectarlos adecuadamente con la información que se está presentando en el texto.

Quintana (2002) citado por Iglesias (2008) plantea las siguientes estrategias para ayudar al estudiante a mejorar su habilidad de comprensión lectora las cuales son:

1. Incentivar el uso de conocimientos previos para realizar una conexión adecuada entre la información que ya se sabe y la información nueva, esto ayuda a que se pueda memorizar fácilmente los conceptos nuevos.
2. Es importante monitorear la comprensión durante todo el proceso de lectura con el fin de que los lectores desarrollen una habilidad de distinguir los errores de comprensión que pueden estar cometiendo en el momento en que estén realizando la lectura.
3. Estar conscientes de los errores que se cometen al momento de la comprensión de un texto, es importante que los lectores puedan tomar acción frente a la situación de estar comprendiendo adecuadamente el texto.
4. Determinar lo que es importante en el texto, teniendo la capacidad de identificar las ideas relevantes del autor y determinando los aspectos fundamentales del lector dependiendo del propósito de la lectura.
5. Resumir adecuadamente la información del texto.
6. Hacer inferencias antes y durante la lectura.

7. Formular preguntas que incentiven al estudiante a usar un pensamiento crítico.

En base a todas las estrategias mencionadas anteriormente por todos los autores, se afirma entonces que es necesario que los estudiantes puedan desarrollar diferentes estrategias que los ayuden a mejorar su habilidad para comprender textos. En el caso de este estudio todas las estrategias presentadas ayudan significativamente a la construcción de elementos que se deben de tener en cuenta para fomentar una adecuada comprensión de los textos narrativos en los estudiantes, elementos tales como: hacer inferencias, identificar los aspectos importantes del texto, incentivar el uso de las estrategias metacognitivas tales como la autonomía, análisis, autoconciencia, reflexión, observación, síntesis, evaluación y aplicación en los estudiantes, además de realizar una síntesis de la información que se encuentra en el texto. Todos estos elementos son la base para empezar a ayudar a los estudiantes a mejorar su comprensión.

2.2.6 Enseñanza de la Comprensión Lectora en Textos Narrativos.

La comprensión de los textos narrativos es fundamental para el desarrollo en los primeros años de los niños y niñas ya que permite conocer e indagar en los personajes, eventos, moralejas, etc. Sin embargo, es necesario que el docente tenga presente las diferentes estrategias de cómo se debe enseñar ya que depende mucho de la intención que se tenga, el tipo de texto narrativo y a partir de allí determinar en qué les puede servir para su día a día.

Cassany (2003) afirma que: “la palabra texto significa cualquier manifestación verbal y escrita que se produzca en una comunicación” (p. 313) es decir, que el texto debe de tener una intención que es comunicar, a sus valores, conocimientos, contenidos entre otros temas que ayudan a los estudiantes a tener mejor comprensión de estos.

Esto atribuye tres cualidades que lo identifican: es comunicativo, es pragmático y tiene una estructura interna que le da forma y da razón del tipo de texto al que pertenece.

Por lo tanto, para tener una buena comprensión en los textos narrativos Segre Cesare (1985) en el libro “Principios de análisis de textos literarios” propone como primera instancia empezar con lo general a lo particular, es decir, tener presente primero su resumen o su primera síntesis antes de comenzar la lectura.

En contraste, Teberosky (1993) dice que la enseñanza en la escuela para leer y escribir corresponde a cada curso que el niño o la niña, en este proceso la escuela ha escogido un método de enseñanza concreta que es de tipo analítico y global, los estudiantes comienzan por medio de la diferenciación de los iconos y no iconos, es decir, el lenguaje mediante las imágenes, donde los estudiantes conocen diversas emociones, objeto mediante la relación entre imagen y objeto, la siguiente a esta la escritura diferenciada, escritura silábica y alfabética que son unos de los métodos donde los estudiantes aprenden por medio de seguimiento de los pasos o herramientas que el docente utilice para que ellos adquieran este conocimiento.

Teniendo presente a los anteriores autores se puede concluir que para la comprensión de los textos narrativos se tiene que tener presente el curso en el que se va a trabajar, seguidamente presentarles el texto de manera general hasta llegar a lo particular para que puedan entender cuál es el propósito del texto, en la cual ayudan a una comprensión desde el primer momento y después determinar cuál es el propósito que se tiene como docente para utilizar los textos narrativos, ya sea determinar el tiempo, el lugar o los personajes para que sea un pretexto al momento de leer y no solo sea una lectura más del curso, en pocas palabras que tenga una intención comunicativa.

Todo lo anterior, se considera importante ya que los textos narrativos ayudan a entender y comprender los temas con gran facilidad a los estudiantes en el aula de clases, además de que dan apoyo a que tengan una motivación e interés al momento de que ellos adquieran el conocimiento. Los textos narrativos son una estrategia para que los estudiantes interpreten relatos o hechos de la historia, que los lleva más allá de la imaginación y a identificar el problema para comprender la intención de cada texto.

Con respecto a todas las investigaciones mencionadas anteriormente y los aportes que realizan para este estudio presenta la importancia del buen desarrollo de las habilidades de comprensión de textos narrativos en el ámbito escolar, ya que son escritos que se deben de tener en cuenta para el nivel de escolaridad de los estudiantes (5to grado). Dentro de este concepto, los autores que se tuvieron en cuenta mencionan estrategias que los futuros docentes deberían de tener presente al momento de enseñar esta habilidad, se considera necesario que usen diferentes estrategias y no solo ligarse a una sola, puesto que, el aprendizaje de cada uno de los estudiantes es completamente diferente y es fundamental personalizar la enseñanza para que sea más exitosa. La unión de las estrategias para mejorar la comprensión lectora y la enseñanza de la comprensión de textos narrativos, muestran herramientas sólidas que el docente en desarrollo necesita proporcionar dentro de una clase, donde el objetivo sea que el estudiante pueda llegar a desenvolver una comprensión lectora en un nivel alto de acuerdo a su edad, como es el análisis de los personajes, el espacio, tiempo y moraleja que deja un texto narrativo.

En base a todas las investigaciones y teorías que se tuvieron en cuenta para el presente estudio, se puede afirmar que cada una de ellas aporta significativamente para el diseño de la Unidad Didáctica, ya que presentan en primera instancia la importancia de desarrollar habilidades exitosas para mejorar en los estudiantes la comprensión lectora, brindando de igual forma elementos necesarios que se deben de tener en cuenta

para lograr este objetivo como lo son las estrategias de enseñanza y aprendizaje que un futuro docente debe de inculcar en el estudiante. Es importante resaltar que las estrategias que se presentan en cada uno de los estudios incentivan a los estudiantes a interesarse más por mejorar esta habilidad, y al crear esa motivación en ellos con temas de su interés desde una edad temprana puede incrementar ese cambio que se necesita en los resultados de las pruebas estandarizadas, donde se evidencia una falencia en esta habilidad. Adicionalmente, se les muestra a los docentes en desarrollo una metodología diferente para enseñar una segunda lengua (inglés) partiendo de la comprensión lectora ya que no se cuentan con elementos sólidos para crear un ambiente educativo que ayude a potenciar la capacidad de entender textos a través de procesos metacognitivos y así desarrollar un pensamiento crítico de acuerdo con su edad y ayudándolos a conocer más a fondo esa segunda lengua (inglés) de una manera no convencional.

2.2.7 Tecnología de la Información y la Comunicación (TIC) en la educación

En el siglo XXI se ha podido evidenciar la necesidad de implementar las TIC (Tecnología de la información y la comunicación) como un medio para que el aprendizaje sean más significativo, en la cual ayudan a los estudiantes a transversalizar los contenidos abordar en las diferentes áreas del conocimiento, en este caso el área del inglés como lengua extranjera.

Díaz Barriga (2013) citado por Hernández R (2017) menciona que “la incorporación de las TIC, a la educación se ha convertido en un proceso, cuya implicación, va mucho más allá de las herramientas tecnológicas que conforman el ambiente educativo, se habla de una construcción didáctica y la manera cómo se pueda construir y consolidar un aprendizaje significativo en base a la tecnología, en estricto pedagógico se habla del uso tecnológico a la educación.” Basándonos de lo anterior esta

implementación servirá en este proyecto como foco para la implementación de la unidad didáctica, ya que por medio de ella se les brindará los conocimientos necesarios para mejorar la habilidad de la comprensión lectora en inglés, recalcando que el contexto social de los estudiantes se ven inmersos en el uso de las TIC.

El Ministerio de Educación propone diversas estrategias para que los docentes utilicen las TIC en el aula, potencializando así el aprendizaje los estudiantes involucrando herramientas y medios, por el cual, el MEN (2009) plantea en una de sus funciones “Diseñar y desarrollar estrategias masivas que expliquen a los ciudadanos las utilidades y potencialidades de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones.” En tanto, es importante que en el aula de clase los docentes proporcionen diferentes estrategias para facilitar el aprendizaje a través de las TIC y que ellos puedan identificar qué pueden aprender inglés de diferentes maneras, como, a través de los videojuegos con los que están familiarizados en su vida diaria. Sin embargo, esta parte se ha convertido en un reto en la escolarización ya que algunos docentes se centran en la memorización y la repetición de frases en los contenidos académicos. El fin de las TIC no se basa en ellos, por el contrario, se centra en manifestarles a los estudiantes una nueva estrategia que no sea un tarea compleja y aburrida, sino que dicho aprendizaje sea significativo para su vida (Díaz Barriga 2013).

Coll, Mauri y Onrubia (1920) plantean que “estas tecnologías, hacen posibles, mediante la supresión de las barreras espaciales y temporales, que más personas puedan acceder a la formación y la educación. Por otra parte, gracias a las tecnologías multimedia e internet, se dispone de nuevos recursos y posibilidades educativas”; de acuerdo a esto los docentes han innovado con algunos instrumentos para facilitar la comprensión de los textos narrativos, por ello es importante en este proyecto se brindará

un recurso que sirva para los docentes y estudiantes como herramienta digital para el aprendizaje significativo en la lengua extranjera que serán los videojuegos.

2.2.8 Video Juegos

Dentro de las TIC existen múltiples herramientas que posibilitan el aprendizaje y la enseñanza dentro del aula, entre ellas están los videojuegos, que se empezó a utilizar desde 1952 por Alexander S. Douglas. Cabe resaltar que los videojuegos no solo llegan a brindarle a las demás personas un medio de entretenimiento, sino también como un medio para aprender de una forma más dinámica donde los estudiantes se sientan motivados, e interesados en el aprendizaje, es por esto que a través de los años se ha podido evidenciar las ventajas que se pueden obtener haciendo uso de ellos, especialmente en la educación.

Asimismo, los videojuegos se han involucrado en la educación como un medio por el cual los docentes tienen la facilidad de analizar y comprender las acciones y actitudes de los estudiantes por lo tanto Latorre (2003) citado por Mercano (2008):

El juego es un medio fundamental para la estructuración del lenguaje y el pensamiento, actúa sistemáticamente sobre el equilibrio psicosomático; posibilita aprendizajes de fuerte significación; reduce la sensación de gravedad frente a errores y fracasos; invita a la participación activa por parte del jugador; desarrolla la creatividad, competencia intelectual, fortaleza emocional y estabilidad personal. En fin, se puede afirmar que jugar constituye una estrategia fundamental para estimular el desarrollo integral de las personas en general. (p. 6)

Generando así un aprendizaje analítico y dinámico dentro del aula de clase, donde se puede transversalizar con otras áreas de conocimiento como en este caso la

lengua inglesa, teniendo presente los intereses y las necesidades que tengan cada uno de los estudiantes para generar motivación a la hora de aprender un nuevo lenguaje contenidos.

En resumen, se puede decir que la enseñanza y aprendizaje de la lengua inglesa se ha visto sujeta a modificaciones, una de ellas es la forma de enseñar, por lo tanto en este proyecto se pretende proponer una estrategia, brindando así una herramienta de aprendizaje a través de los videojuegos para que los estudiantes obtengan la información más amena y armónica dejando así la forma tradicional y memorística en las que se han implantado las clases en el aula.

2.2.9 Cognición de los profesores

Dentro del proceso de enseñanza el docente experimenta varias etapas donde su desarrollo profesional se ve ligado a diferentes cambios de actitudes, estrategias, metodologías, técnicas y actividades dentro del salón de clase que lo lleven a cambiar, crear y adaptar estos aspectos para lograr así un aprendizaje significativo en los estudiantes.

Borg (20003) hace referencia a esta cognición de los docentes basándose en 3 aspectos como lo son, lo que el docente piensa, cree y hace con respecto a sus prácticas pedagógicas, planteando que las concepciones de los docentes van cambiando a medida que van experimentando a profundidad el proceso de enseñanza. Este autor plantea que el docente inicia con conocimientos previos de lo que es enseñar en el aula con base a las teorías que se ha aprendido durante el periodo universitario. De igual forma, presenta otro aspecto como lo es la puesta en escena de todos esos conocimientos que se tiene acerca de la enseñanza con respecto a las decisiones que se deben de tener en cuenta durante la planeación de cada una de las clases, finalmente está el proceso de práctica de la enseñanza donde el docente se enfrenta a todas esas situaciones que lo

llevan a analizar que aspectos como lo son el contenido y el contexto deben presentarse en las clases que sea significativo e interesante para los estudiantes.

3. Metodología

El presente estudio “Diseño de una Unidad Didáctica para la comprensión lectora en inglés a estudiantes de grado quinto” busca analizar las reflexiones que las investigadoras tienen frente al uso de estrategias y metodologías implementadas en el aula de clase en la cual, brinda a los profesores de inglés una forma diferente de fomentar y potenciar el aprendizaje de una segunda lengua (inglés). Además, se presentará el tipo de estudio que se trabajará, su enfoque, los participantes y contexto con sus respectivas características, los roles de cada uno de los investigadores e instrumentos a implementar.

3.1. Tipo y Diseño de Estudio

El estudio se enmarca en un enfoque cualitativo, el que según Taylor y Bodgan (2000) “se refiere a la investigación que produce datos descriptivos: las propias palabras de las personas, habladas o escritas, y la conducta observable” (p.7). Por su parte, Salgado Lévano (2007) la define como un “intento de obtener una comprensión profunda de los significados y definiciones de la situación tal y como nos la presentan las personas” (p.1). Con relación a lo anterior, este tipo de estudio favorecerá a la investigación, ya que permite reflexionar sobre cómo los docentes están presentando cada estrategia y metodologías al aula de clase para la enseñanza y aprendizaje de una segunda lengua (inglés), con el fin de modificar el pensamiento que contribuyen a las prácticas pedagógicas de cada uno de los programas académicos, ya que este proyecto se está trabajando interfacultad con los programas Licenciatura en Pedagogía Infantil y Licenciatura en Bilingüismo con Énfasis en Inglés.

El presente estudio cualitativo se centra en el paradigma interpretativo ya que Serrano (1994) citado por Ricoy (2006) plantea que en este “se hace énfasis en la comprensión de los procesos desde las propias creencias, valores y reflexiones” (p.8). Por lo tanto, este estudio se centró en la reflexión de las categorías emergentes en el diario de campo donde se plasmaron diferentes cogniciones por parte de las docentes en formación basadas en el diseño de una Unidad Didáctica.

3.2.Contexto.

La Unidad Didáctica del presente estudio se diseñó para que en el futuro sea implementada en una Institución Educativa Pública en la ciudad de Pereira, en el barrio de Cuba, la cual, brinda una formación académica en las modalidades de transición, primaria y básica secundaria. Fue creada el 12 de mayo de 1962, inició con 460 estudiantes de modalidad femenina, con 14 docentes. Posteriormente se dividió en dos jornadas y más adelante en 1996 se implementó la modalidad mixta, esta institución trabaja bajo el calendario A. Es importante resaltar que, según el PEI de la institución se cuenta con la modalidad de Bilingüismo español-inglés, la cual, busca fomentar y potenciar una segunda lengua en los estudiantes presentando dentro del plan de estudios una intensidad horaria de 2 horas semanales de inglés, para la educación primaria y 4 horas semanales de inglés para la educación básica y media. También se cuenta con un proyecto educativo institucional donde los estudiantes deben de asistir a clases extracurriculares de inglés en la jornada contraria a sus horarios de estudio dos horas a la semana tanto para la educación primaria como para la educación básica y media.

3.3.Participantes

La selección de los participantes partió de que el proyecto se realizó Inter facultad entre la Licenciatura en Bilingüismo con Énfasis en Inglés y la Licenciatura en Pedagogía infantil, en la cual, esta última requiere hacer sus proyectos de grado dentro del nivel de escolaridad de básica primaria, por lo tanto, la Unidad Didáctica debe implementarse en grado (quinto).

Para este estudio se tomaron en cuenta las reflexiones de las investigadoras de Licenciatura en Bilingüismo con énfasis en inglés y de Licenciatura en Pedagogía Infantil.

3.4.Unidad de Análisis

Las siguientes categorías se establecieron como Unidad de Análisis para la reflexión de la cognición de las docentes en formación. Las categorías se propusieron de manera inductiva, debido a que éstas fueron emergentes en el diario de campo.

Tabla 1: Definiciones de categorías

Categoría	Definición
Contenidos de cada programa académico	Los contenidos conceptuales y teóricos que brindan tanto la Licenciatura en Bilingüismo como la Lic en Pedagogía Infantil a la formación de los estudiantes en su desarrollo profesional docente.
Componentes de la UD	Los elementos que abarcan la estructura de una Unidad Didáctica para establecer unos parámetros en la planeación de cada una de las sesiones de acuerdo con el tema que se está trabajando.
Actividades de interés, estilos de aprendizaje	Diferentes estrategias y métodos que planea el docente en el aula para potenciar el aprendizaje del estudiante.
¿Qué aporta cada investigadora?	Aportes que hacen en el diseño de la unidad didáctica cada investigadora a partir de su formación académica y

experiencia pedagógica (Licenciatura en Bilingüismo,
Licenciatura en Pedagogía Infantil)

3.5. Diseño Instruccional

Para el diseño instruccional, las investigadoras diseñaron una Unidad Didáctica cuyo objetivo es: Al final el proyecto con los estudiantes del grado quinto estará en la capacidad de comprender textos narrativos en inglés, identificando las características principales como personajes, tiempo, acciones y hechos por medio de una Unidad Didáctica enfocada en los videojuegos. Para ello, se tuvieron en cuenta los siguientes elementos que aluden a los contenidos de la Unidad Didáctica, *conceptuales*, *actitudinales* y *procedimentales*. Dicha Unidad Didáctica, presentó 11 sesiones para la implementación de esta. (Ver anexo)

3.6. Instrumentos para la recolección de datos

En esta investigación cualitativa, se utilizarán un tipo de instrumento para recopilar datos: diario de campo; Según Mertens (1998) en investigación cualitativa, los datos se recopilan mediante registros del diario de campo.

3.6.1 Diario de campo

Como instrumento para registrar las reflexiones de lo que ocurre en el aula de clase durante la implementación de la Unidad Didáctica, se propone utilizar un Diario de Campo, en donde se apuntarán las percepciones de las docentes en formación (Erika Cardona, Jessica Cardona y Valeria Zuluaga) describiendo las reflexiones a finalizar cada sesión de la Unidad Didáctica, a través de una rejilla (VER TABLA 1)

Con base a lo que se pretende recoger con este instrumento Hernández, Fernández y Baptista (2010) aseguran que “en las anotaciones es importante incluir

nuestras propias palabras, sentimientos y conductas. Asimismo, cada vez que sea posible es necesario volver a leer las notas y los registros y, desde luego, anotar nuevas ideas, comentarios u observaciones” (p.377). Esto nos ayuda a tener un registro de todo el proceso que se realizará en el diseño de la Unidad Didáctica para así llegar a un análisis de lo plasmado en la sesión.

Tabla 2: Formato de diario de campo

Nombre de la investigadora:
Nombre de la Sesión:
Fecha:
Reflexión

3.7 Roles de los investigadores

Dentro de los roles de los investigadores se tuvieron en cuenta, la investigadora principal, Angélica Arcila docente de la Licenciatura en Bilingüismo con Énfasis en Inglés, la cual, es la dirigió y guío el proyecto de investigación, La Fundación Universitaria Católica del Norte (sin fecha) plantea las siguientes características del investigador principal: es la persona que lidera la investigación, promueve, controla y evalúa las funciones y actividades de los coinvestigadores, colabora con las actividades de análisis de resultados y sirve como apoyo a la investigación. Las coinvestigadoras fueron, la estudiante de Licenciatura en Bilingüismo con Énfasis en Inglés, Jessica Cardona Bedoya y las estudiantes de Licenciatura en Pedagogía Infantil, Erika Cardona Bedoya y Valeria Zuluaga Ocampo. Las tres coinvestigadoras cumplieron el papel de diseño, análisis y reporte de los resultados obtenidos, de igual forma de la redacción del proyecto de investigación, lectura de artículos e investigaciones que sirvieron como herramientas para la construcción del presente estudio.

4. Análisis de la Información

En este capítulo, se presentará el análisis cualitativo de la información recogida con relación a las cuatro categorías que emergieron del diario de campo: Actividades de interés - estilos de aprendizaje, Contenidos de cada programa académico, Componentes de la Unidad Didáctica, y, ¿Qué aporta cada investigadora? Por consiguiente, se introduce el orden de las categorías con su respectiva definición, y, de igual manera, el análisis que se realizó a la luz de la presencia de las categorías en el diario de campo y sus implicaciones para esta investigación.

Contenidos de cada programa académico: los contenidos conceptuales y teóricos que brindan tanto la Lic en Bilingüismo como la Lic en Pedagogía Infantil a la formación de los estudiantes en su desarrollo profesional docente.

Componentes de la UD: los elementos que abarcan la estructura de una Unidad Didáctica para establecer unos parámetros en la planeación de cada una de las sesiones de acuerdo al tema que se está trabajando.

Actividades de interés, estilos de aprendizaje: diferentes estrategias y métodos que planea el docente en el aula para potenciar el aprendizaje del estudiante.

¿Qué aporta cada investigadora?: aportes que hacen en el diseño de la unidad didáctica cada investigadora a partir de su formación académica y experiencia pedagógica (Lic en Bilingüismo, Lic en Pedagogía Infantil)

4.1.Categoría: Actividades de interés - estilos de aprendizaje:

La categoría, Actividades de interés - estilos de aprendizaje, definida como las diferentes estrategias y métodos en las que el docente incurre para la realización de la

planeación, con el fin de potenciar el aprendizaje del estudiante, da cuenta de la forma en que las docentes presentan las actividades a realizar en cada una de las sesiones teniendo en cuenta una serie de temáticas que se suponen ser de interés para el estudiante, esto con el fin de crear en el aula de clase un ambiente cómodo y diferente al momento de aprender una segunda lengua (inglés).

Durante el análisis de las categorías, se evidenció que Actividades de interés - estilos de aprendizaje estuvo presente en el diseño de cada una de las sesiones de la Unidad Didáctica "Are you a real gamer?" y en el diario de campo donde se plasman las reflexiones fue la categoría que más se evidenció, lo que permite entender que es necesario que los docentes se enfoquen en buscar temáticas que estén relacionadas con los contextos de los estudiantes en las cuales ellos demuestren interés, como se evidencia en los siguientes fragmentos:

“Al tener presente otras estrategias como lo es el teatro, también ayuda a que el docente pueda determinar si los estudiantes están comprendiendo y considero que puede ser más divertido para ellos y pueden comprender más fácil, por ello, considero que el docente al momento de realizar la planeación pueda salir de la zona de confort e innovar diferentes estrategias que tienen el mismo fin pero con un resultado más positivo”. (Investigadora 1, sesión número cuatro)

Con base en lo anterior, se evidencia que es importante emplear diferentes estrategias dentro del aula de clase, para así tener en cuenta que cada estudiante aprende de manera diferente, por lo tanto, una de las labores más importantes que debe considerar el docente es involucrar las inteligencias múltiples, las cuales son definidas por Garner (1903) como el reconocimiento de las habilidades de cada una de las

personas, por lo que se plantea que la inteligencia es plural, lo que conlleva a pensar que cada persona tiene un estilo de aprendizaje diferente.

Teniendo en cuenta lo anterior, es necesario e importante que las actividades de interés no sólo están presentes en cada una de las clases al momento de proponer un tema en particular, sino que también tomen en consideración los estilos de aprendizaje al momento de evaluar, haciendo de la evaluación un proceso formativo que involucre de principio a fin la participación activa de los estudiantes para dar cuenta de su apropiación del conocimiento.

En relación a lo anteriormente expuesto, se podría afirmar que una estrategia para motivar a los estudiantes es presentar en el aula herramientas tecnológicas que sean de su interés como pueden ser los videojuegos, esto da cuenta nuevamente de la presencia de la categoría Actividades de interés - estilos de aprendizaje durante el diseño de la Unidad Didáctica para esta investigación, cuando las investigadoras proponen los videojuegos como herramienta sólida que le puede permitir a los estudiantes aprender una segunda lengua (inglés) de una forma significativa. A continuación, se presenta un extracto del diario de campo que ejemplifica esta situación:

“Los videojuegos generan en el estudiante una motivación, considero entonces que el interés de los estudiantes puede aumentar e indirectamente puede apartar esas barreras que pueden tener o que les han generado frente al inglés”. (Investigadora 2, sesión número seis)

Con respecto a lo anterior, se considera que el rol que tienen los estudiantes dentro del aula de clase es muy importante, ya que se pretende que ellos sean los protagonistas de cada una de las sesiones y el docente se convierta en un guía o mediador que sirva de ruta para que ellos obtengan dicho aprendizaje; para ello, se

plantea en la categoría Actividades de interés - estilos de aprendizaje, partir siempre de los intereses de los estudiantes donde se evidencian actividades y temas que a ellos los motive a seguir aprendiendo y así lograr apartar algunas barreras que se han creado frente a una asignatura o contenido abordar, y generar en ellos un gusto por el aprendizaje de una manera diferente y motivadora. En relación a lo anterior mencionado, Piaget (1970) citado por Tirado, Santos y Tejero-Diez (2011) presentan que

La investigación educativa debe interesarse por encontrar procedimientos que permitan despertar entre los alumnos el aprecio e interés por el conocimiento de las diferentes asignaturas que estudian. El uso de estrategias para motivar a los estudiantes es particularmente importante al inicio de un curso; se trata de un momento crítico, en que el alumno se forma una concepción y expectativa sobre la asignatura, construye sus esquemas de representación con los cuales estructura una visión de los contenidos de estudio en torno a la disciplina, y forma una idea de su pertinencia y relevancia, lo que puede o no despertar intereses que se verán reflejados en actitudes.

Por tal motivo, en la categoría Actividades de interés - estilos de aprendizaje se escogió como elemento de interés los videojuegos ya que las investigadoras plantean que es muy posible que a los estudiantes les genere motivación aprender en conjunto de estos ya que es un tema que a nivel mundial se ha visto en apogeo por parte de los niños y jóvenes. Por lo tanto, el enfoque de los videojuegos puede generar una transversalización efectiva con la enseñanza del inglés.

No obstante, no solamente herramientas como los videojuegos dan cuenta de la presencia de la categoría Actividades de interés - estilos de aprendizaje, sino que también elementos como la dramatización pueden despertar motivación, con el fin de

que los estudiantes participen con un rol activo dentro de las sesiones propuestas. Para esto, se recalca la reflexión de una de las investigadoras extraído del diario de campo, el cual opina que

“En esta clase trabajamos la dramatización que ayuda a los estudiantes a tener una espontaneidad a la hora de representar el objeto o los personajes, como lo es en este caso. Esta actividad puede aportar a las relaciones interpersonales de los estudiantes, ya que va a ser necesario trabajar en equipo o simplemente con el apoyo y respeto al momento de escuchar y prestar atención a la dramatización de sus compañeros o compañeras.

Por otro lado, se puede decir que en la clase es posible implementar técnicas o métodos que fortalezcan el análisis y comprensión de los detalles de los personajes del videojuego para poderlos dramatizar de una forma correcta. Así se puede trabajar el bienestar de los estudiantes, tanto físico como psicológico para favorecer la expresión y creatividad”. (Investigadora 3, sesión número ocho)

Se entiende que, la dramatización es una estrategia que desarrolla en los estudiantes habilidades e inteligencias, por ello, el docente debe de buscar actividades de interés - estilos de aprendizaje para que los estudiantes mejoren sus competencias orales, lectoras y sirvan como elemento motivador. La dramatización como lo nombra Nuñez y Navarro (2007) citado por Martinez (2016) “Se concibe como elemento apropiado para el conocimiento y crecimiento personal y social, ya que es una manera de comunicación sobre una determinada realidad en un grupo de personas” (p.2), en otras palabras, es muy importante que dentro del aula los docentes planten actividades que sean también direccionadas a un aprendizaje integral, es decir, estimulando los saberes del Ser-Conocer-Hacer (Tobón- Huerta, 2005 p. 6)

Puesto que la dramatización permite que los estudiantes se desenvuelven mejor en la vida cotidiana y reflexionen e interpreten de una forma colectiva sobre las situaciones de su entorno, teniendo en cuenta aspectos culturales, sociales y cognitivos para lograr un aprendizaje significativo, cumpliendo así el objetivo con lo que se plante en la Unidad didáctica, el cual, se quiere fortalecer en aspectos para la vida, académicamente y profesionales en los estudiantes.

De los fragmentos anteriores se puede deducir que, cada una de las investigadoras en sus respectivas sesiones tuvo muy presente la categoría Actividades de interés y estilos de aprendizaje, por lo tanto, se tuvo en cuenta que tipo de actividades se podrían planear para que cada una de las sesiones fueran interesantes, y que ayudarán a motivar al estudiante a que tener un aprendizaje significativo; donde el proceso de presentar los contenidos y el momento de evaluar fuera dinámico y diferente dejando a un lado la enseñanza tradicional de repetición y memorización. Además, es importante resaltar que el diálogo con los autores reafirman que la categoría Actividades de interés y estilos de aprendizaje es considerada uno de los aspectos más relevantes en el momento de presentar los temas y contenidos en cada una de las clases.

4.2.Categorías: Contenidos de cada programa académico

Esta categoría está definida como Los contenidos de cada programa académico que abarcan los elementos conceptuales y teóricos que brindan tanto la Licenciatura en Bilingüismo, como la Licenciatura en Pedagogía Infantil a la formación de los estudiantes en su desarrollo profesional docente, da cuenta de lo que cada programa académico presenta en su pensum que ayuda a los estudiantes a desarrollar competencias y habilidades íntegras para el desenvolvimiento apropiado en el aula de clase.

Durante el diseño de la Unidad didáctica “Are you a real gamer?” y en en las reflexiones del diario de campo, esta categoría Los contenidos de cada programa académico fue el segundo elemento que más se evidenció en las sesiones de la Unidad Didáctica, se asume entonces, que para las investigadoras las teorías que se abordan en las materias de cada carrera son relevantes para el desarrollo profesional docente de los estudiantes, como se evidencia en los siguientes fragmentos:

“Teniendo presente que en la carrera de Licenciatura en Pedagogía es muy importante como tal la transversalización de todas las áreas de aprendizaje, por lo tanto en los semestre se pueden evidenciar diferentes didácticas ya sea de matemáticas, ciencias naturales, artes, sociales y de qué manera podemos llegar a esa transversalización y lo realizamos a través de unidades didácticas”. (Investigadora 1, “extraído de la reflexión inicial”)

Por parte de la Licenciatura en Pedagogía Infantil y trayendo a colación la categoría los contenidos de cada programa, las investigadoras 1 y 3 aprendieron a elaborar y estructurar una unidad didáctica por medio de las materias que enseñaban las didácticas, el cual Fernandez y Serramona (1903) definen la didáctica como “la rama de la Pedagogía que se ocupa de orientar la acción educadora sistemática, los recursos que ha de aplicar el educador o educadora para estimular positivamente el aprendizaje y la formación integral y armónica de los estudiantes” (pp.78)

Por lo tanto, los contenidos enseñados en el programa de Pedagogía Infantil según su Pensum son: Construcción y Didáctica de las Ciencias Sociales, Construcción y Didáctica de la Lengua Materna, Construcción y Didáctica De Las Matemáticas, Construcción y Didáctica del Lenguaje Escrito y Construcción y Didáctica de las

Ciencias Naturales, lo cual contribuyeron e hicieron énfasis en cada una de las áreas de conocimiento.

Por otro lado, se puede evidenciar que para adquirir la experiencia y utilizar los contenidos del programa académico mencionado anteriormente y de una manera transversalizada, las investigadoras hicieron Prácticas proyectos pedagógicos, la cual se aprendía y se adquiere experiencia con los niños y niñas desde grado sala cuna hasta quinto de básica primaria,

Además de mencionar en la categoría, Los contenidos de cada programa académico, algunos elementos de enseñanza por parte de la Licenciatura en Pedagogía Infantil, también se van a presentar algunas herramientas que desde el programa de Licenciatura en Bilingüismo enseñan a sus estudiantes, como se puede evidenciar en el siguiente fragmento:

“Desde el comienzo de la carrera de Licenciatura en Bilingüismo se fomenta a los docentes en desarrollo dentro de las clases de inglés potenciar al máximo el uso de este usando diferentes estrategias para que los estudiantes puedan entender la información presentada en la clase, por lo que mi pensamiento sobre el uso del inglés dentro de las sesiones es un 100%”. (Investigadora 2, sesión número tres)

Por parte de la investigadora dos, la categoría Los contenidos de cada programa académico desde el programa de Licenciatura en Bilingüismo con énfasis en inglés, se presentan herramientas dentro de las materias en su maya curricular que ayudan al docente en desarrollo a tener bases sólidas para la enseñanza del inglés, siendo algunas: adquisición del lenguaje, seminario lingüística aplicada, prácticas pedagógicas y desarrollo profesional docente, las cuales hacen referencia a la importancia de usar el inglés en su totalidad en cada una de las clases como lo plantea Scrivener (2005) “ Los

profesores son la fuente principal de entrada del idioma comprensible para los alumnos, el tiempo que el profesor ocupa en hablar juega una parte importante en la adquisición del lenguaje” (pp. 37-38). Por ello, es necesario que el docente use el inglés a un 100%, ya que esto hace que los estudiantes puedan adquirir el lenguaje de una manera significativa.

Además, se puede evidenciar nuevamente que la categoría Los contenidos de cada programa académico se tiene muy presente en las reflexiones de las investigadoras, ya que esos elementos que se presentan en la Licenciatura de Bilingüismo ayudan a que las investigadoras tengan un conocimiento acertado de las recomendaciones del uso del inglés en el aula de clase con el fin de llevar esos conocimientos a un contexto real de en donde el uso de la segunda lengua (inglés) necesita ser potenciado.

Mencionando que en esta categoría Los contenidos de cada programa académico es muy importante lo aprendido para llevarlo a la práctica Carr citado por Meza (2002) presenta “ es necesario tratar la teoría y la práctica educativa como campos mutuamente constituyentes y dialécticamente relacionados”; el autor corrobora que los contenidos de los programas académicos dan esas ideas principales para que el docente pueda llegar a una exitosa praxis dentro del aula por lo que lo aprendido en teoría va ligado siempre a las actividades que el docente plantea para que el estudiante aprenda significativamente.

De los fragmentos anteriores, se deduce que la categoría, Los contenidos de cada programa académico, son significativos y apropiados para el desarrollo de conocimientos y experiencias profesionales docentes para cada una de las investigadoras. Por lo tanto, se facilita a las docentes conocer estrategias y teorías que algunos autores presentan para tener un desarrollo adecuado en la planeación de las clases en donde se tiene en cuenta los intereses y necesidades de los estudiantes

estructurando en ellos conocimientos que puedan ser aplicados en su vida personal y académica. Además, se debe implementar herramientas, estrategias y métodos que desarrollen en los estudiantes habilidades e inteligencias emocionales, cognitivas, culturales y sociales, con el fin de motivar a los estudiantes, fomentando ambientes de aula significativos.

4.3.Categoría: ¿Qué aporta cada investigadora?

Esta categoría definida como ¿Qué aporta cada investigadora? Hace referencia a los aportes que hacen en el diseño de la unidad didáctica cada investigadora a partir de su formación académica y experiencia pedagógica (Lic en Bilingüismo, Lic en Pedagogía Infantil); por lo tanto, ayuda a que cada una de las sesiones se diseñe de una manera colectiva y significativa, la cual involucra ambos conocimientos de cada programa, con el fin de tener un aprendizaje recíproco de cada una de las investigadoras. A continuación, se presentarán los siguientes fragmentos extraídos del diario de campo que hacen referencia a dicha categoría:

“había pensado realizar el translingüismo en cada una de las sesiones, a pesar de que sabía el significado no sabía cómo se podría poner en práctica, sin embargo, la compañera de licenciatura de bilingüismo nos mostró a través de ejemplos en qué momento se debería de tener presente para que el aprendizaje sea más significativo y no se convirtiera en una traducción de una clase” (Investigadora 1 sesión número 3)

Teniendo presente el anterior fragmento, se puede evidenciar la categoría ¿Qué aporta cada investigadora? En donde la investigadora de Licenciatura en Bilingüismo da a conocer el término translingüismo el cual es una estrategia para hacer uso del inglés y español de una manera significativa, por lo tanto, según Busch (2014) “es un recurso fluido, flexible y, por tanto, adaptable a las diferentes circunstancias que van surgiendo

según el momento y el lugar dados” (pp.288). De modo que, el aporte que realiza la investigadora de Licenciatura en Bilingüismo permite un amplio conocimiento de cómo se debe de llevar a cabo una clase de inglés y en qué momento se debe hacer su uso y así tenerlo presente en el diseño de cada una de las sesiones.

Cabe resaltar que la presente investigación se realizó interfacultad, por lo tanto, es necesario conocer los puntos de vista de los dos programas académicos, anteriormente presentó en esta categoría ¿Qué aporta cada investigadora? lo aportado por parte del programa de Licenciatura en Bilingüismo, seguidamente se presentará lo aportado por parte de la Licenciatura en Pedagogía Infantil, evidenciado en el siguiente fragmento:

“Por lo tanto, tuve la necesidad de acudir a dos estudiantes de la Licenciatura en Pedagogía Infantil para que me ayudaran a crear mis clases más significativas, al hablar con ellas fue cuando conocí por primera vez el término de Unidad Didáctica”
(Investigadora 2 sesión inicial)

Considerando el fragmento anterior, se evidencia que la categoría ¿Qué aporta cada investigadora? es significativa para la realización del presente proyecto, ya que se puede ejemplificar que, el aporte que realizó el programa de Licenciatura en Pedagogía Infantil fue el punto de partida para que dentro del programa de Licenciatura en Bilingüismo se empezará a tener una metodología diferente, en este caso, el diseño de una Unidad Didáctica para presentar los temas en el aula de clase de una manera significativa. Partiendo de lo anterior, Ibañez (1992) en su libro El proyecto de Educación Infantil y su Práctica en el aula, plantea que es necesario que los docentes presenten en el aula de clase proyectos globales que generen en el estudiante un interés por lo aprendido y un significado, por lo que diseñar Unidades Didácticas permiten a los

docentes enseñar de una forma diferente y contextualizada los contenidos por medio de esta metodología. Por lo tanto, el aporte de la Unidad Didáctica al programa de Licenciatura en Bilingüismo resultó bastante útil para planear actividades para aprender una segunda lengua (inglés) de una forma transversalizada.

Además de presentar el contenido que aportó la Licenciatura en Pedagogía a la Licenciatura en Bilingüismo, en esta categoría ¿Qué aporta cada investigadora? no solo se enfoca en la metodología de la Unidad Didáctica, sino también en la estructura de la misma, como lo son los objetivos y los elementos que los componen para la redacción de cada una de las sesiones, como se muestra en el siguiente fragmento:

“En esta sesión puede hacer una correcta introspección de cómo realizar un objetivo completo donde se debe de tener en cuenta el “Qué, Cómo y Para Qué” y me di cuenta que al redactar un objetivo de esta manera se puede entender con claridad lo que se pretende realizar en la clase” (Investigadora 2 sesión número siete)

Teniendo presente la categoría ¿Qué aporta cada investigadora? Se puede evidenciar que a la investigadora 2, le ayudó el trabajo de investigación para comprender la estructura y redacción de los objetivos, que se entienden como, un elemento primordial para los docentes al momento de aplicar una Unidad Didáctica, puesto que son considerados como la meta al final de cada clase. Según la Guía metodológica (2012), los objetivos son un punto de partida para el aprendizaje, por lo tanto no se enfoca en lo que debe hacer el docente sino el resultado de aprendizaje de los estudiantes, por lo tanto plantean que la estructura que debe tener en cuenta se centra en la acción que se va a realizar (¿Qué?), el contenido (¿Cuál?) y condiciones de realización (¿Cómo? y ¿Para qué?) (pp.30). Se puede deducir, que el objetivo debe de expresar el Qué, dónde se presenta la actividad que se realizará, seguidamente el Cómo

que se enfoca en el procedimiento que se va a abordar para llevar a cabo la actividad y finalmente el Para Qué, que alude al resultado que se pretende evidenciar al finalizar la clase, además de tener unas características como lo son tener claridad en la redacción, que oriente los procesos de enseñanza y aprendizaje, que sea evaluable y finalmente que sea significativo para la práctica.

Con los fragmentos anteriores, se pudo lograr evidenciar la categoría ¿Qué aporta cada investigadora? ya se conoció sobre los conocimientos, teorías y experiencias de cada carrera, teniendo presente que cada aporte favorecerá a las investigadoras a ampliar sus concepciones en cuanto al conocimiento y experiencias adquiridas que tenía cada una. Con el fin, de interiorizar y aplicarlos en el aula de clase como futuros docentes, integrando cada temática o área en especialización.

4.4.Categoría: Componentes de la Unidad Didáctica.

La categoría Componentes de la Unidad Didáctica, definida como los elementos que abarcan la estructura de una Unidad Didáctica para establecer unos parámetros en la planeación de cada una de las sesiones de acuerdo al tema que se está trabajando, fue una de las categorías que también se evidenció en las reflexiones del diario de campo de cada una de las investigadoras, como se puede evidenciar en los siguientes fragmentos:

“las cuales se propone un tema en particular en donde no solo se involucra el concepto a enseñar sino que se centre en todas las áreas y que sea de una manera significativa” (Investigadora 1, sesión inicial)

El fragmento anterior, alude a la categoría Componentes de la Unidad Didáctica presentando un elemento que se debe de tener en cuenta al momento de diseñar una Unidad Didáctica, en el cual es necesario no solo centrarse en una área del conocimiento sino en diferentes áreas que ayude al estudiante a formarse para su vida

cotidiana, adicionalmente, se considera importante que la enseñanza sea de una manera significativa y contextualizada para crear en el estudiante una motivación e interés en los temas abordados en el aula. Por consiguiente, Fernández (2003) citado por Velásquez (2009), en su libro *La transversalidad como posibilidad curricular desde la educación ambiental* plantea que la transversalización pretende ligar la educación a la vida de los estudiantes teniendo en consideración los contextos, logrando así mejorar las condiciones de vida de cada uno de ellos. Mencionado lo anterior, se asume que la herramienta de transversalización usada frecuentemente en la categoría Componentes de la Unidad Didáctica es una base sólida para empezar a crear un aprendizaje significativo en los estudiantes, desechando por completo la enseñanza tradicional y aislada.

En este sentido, se puede considerar que la Unidad Didáctica influye de forma significativa para el desarrollo de las actividades para los niños y niñas, por ello, en esta categoría Componentes de la Unidad Didáctica se expondrán elementos que son fundamentales para organizar, redactar y estructurar los conceptos para abordar de forma transversalizada las temáticas de la Unidad didáctica en las clases, como se muestra en el siguiente fragmento:

“Sin embargo, existen algunos elementos como lo son los conceptos de la didáctica, procedimentales, actitudinales y conceptuales que desconocía su significado y enfoque, pude aprender a redactar cada uno de esos conceptos” (Investigadora 2, sesión diagnóstica)

De este modo, la Unidad Didáctica es la forma de planificar el proceso de enseñanza y aprendizaje de una temática específica, lo que se convierte en un proceso integrador y significativo. De la evidencia anterior, se puede decir que la Unidad Didáctica se puede implementar en cualquier área de conocimiento integrando saberes,

habilidades e inteligencias con el fin de cumplir a cabalidad los elementos que aluden a la categoría Componentes de la Unidad didáctica, el cual, según Arias & Torres (S.f) “La didáctica, entendida como aquel saber preocupado por el qué, el cómo y el para qué de la enseñanza, reviste una importancia trascendental en la práctica educativa contemporánea y no siempre ha contado con la suficiente inversión ni producción teórica por parte de la academia” (pp.43), es decir, tener en cuenta los contenidos conceptuales, procedimentales y actitudinales.

En este mismo modo, en la categoría Componentes de la Unidad didáctica, se puede apreciar los contenidos que le sirven al docente como guía y estructura en el proceso de enseñanza como lo describe Coll (1986) citado por Arias & Torres “un procedimiento –dicho también muchas veces como regla, técnica, método, destreza, habilidad– es un conjunto de acciones ordenadas y finalizadas, es decir, dirigidas hacia la consecución de un objetivo” (p. 45) En otras palabras, los contenidos conceptuales, procedimentales y actitudinales guían el proceso de enseñanza y aprendizaje mediante unas reglas y con una relación de las temáticas, enfocadas en una área específica o varias, con el objetivo de integrar las habilidades y desarrollar un conocimiento significativo.

Por otro lado, dentro de la categoría Componentes de la Unidad didáctica también se ve presente procesos cognitivos que ayudan a los estudiantes a lograr un pensamiento crítico, la cual les podría servir para desenvolverse en su vida cotidiana, como se puede observar en el siguiente fragmento

“Además, la unidad didáctica permite que los niños y las niñas aprendan de una forma transversalizada con otras áreas del conocimiento, facilitando el proceso de enseñanza-

aprendizaje con el fin de llevar a que el estudiante piense, indague, reflexione, razone y formule hipótesis” (Investigadora 3, sesión inicial)

Teniendo presente el fragmento anterior, uno de los Componentes de la Unidad Didáctica al momento de aplicar cada una de las sesiones es poder llevar a los estudiantes a tener un pensamiento crítico, a través de las actividades que se planteen para cada una de las clases. Según Scriven y Paul (2001):

el pensamiento crítico es el proceso intelectual y disciplinado de conceptualizar, aplicar, analizar, sintetizar y/o evaluar, activa y hábilmente, información obtenida o generada a través de la observación, la experiencia, la reflexión, el razonamiento o la comunicación como una guía para actuar y creer (pp.253)

Por lo tanto, se puede evidenciar en esta categoría Componentes de la Unidad Didáctica que es muy importante proponer procesos cognitivos en el diseño de la misma, ya que se considera fundamental no solo para cada una de las clases y actividades, sino también son componentes que los pueden ayudar en su vida cotidiana al momento de tomar alguna decisión o resolver algún problema, de modo que, llevar a los estudiantes a resolver hipótesis, indagar y reflexionar contribuyen a un pensamiento crítico.

Con los fragmentos anteriores, se puede decir que la categoría Componentes de la Unidad Didáctica es muy importante para este proyecto, ya que a través de esos componentes se puede llevar a cabo el diseño de la misma de una manera organizada y sistematizada, la cual se convierte en una ruta para que el docente pueda llevar a cabo cada una de las sesiones y cumplir el objetivo propuesto de una manera significativa e integral para cada uno de los estudiantes.

5. Conclusiones

Después de analizar la información registrada en los diarios de campo, a partir de las características emergentes, en este capítulo se presentan las conclusiones del presente estudio, que tuvo por objetivo general “Reflexionar sobre la cognición que tienen tres docentes en formación, de los programas académicos Licenciatura en Bilingüismo con énfasis inglés y Licenciatura en Pedagogía Infantil, sobre la enseñanza y aprendizaje de la comprensión lectora de una segunda lengua (inglés).”

- Para iniciar, se concluye que, a partir del diseño de una Unidad Didáctica, las docentes en formación pudieron reflexionar sobre la cognición que tienen con relación a la enseñanza y aprendizaje de la comprensión lectora de una segunda lengua (inglés).
- En relación con la categoría, Actividades de interés - estilos de aprendizaje se concluye que ésta estuvo presente en cada una de las sesiones de la Unidad Didáctica, dando cuenta de la cognición que tienen las docentes en formación con relación a las estrategias para potenciar el aprendizaje. Así pues, las investigadoras concibieron siempre que las actividades de interés son importantes para crear un ambiente de aprendizaje ameno para que los estudiantes puedan mejorar de manera significativa su comprensión lectora en una segunda lengua (inglés); en este sentido, cada una de las actividades que se propongan dentro del aula deben aludir a un aprendizaje integral (Tobón-Huerta, 2005). Lo anterior da cuenta del objetivo específico “Estimular el aprendizaje del inglés mediante la transversalización de las TIC.”, debido a que las actividades de interés propuestas en la Unidad Didáctica fueron mediadas por el uso de éstas.

- Ahora bien, teniendo en cuenta el análisis de la categoría ¿Qué aporta cada investigadora?, se concluye que esta categoría contribuye al diseño de la Unidad Didáctica, puesto que, cada docente en formación pudo aplicar y crear estrategias y metodologías que posibiliten la enseñanza de una segunda lengua (inglés), por medio, de la aplicación los conocimientos y teorías adquiridas a lo largo de su carrera profesional. Por lo tanto, las investigadoras proyectaron una enseñanza del inglés por medio de la transversalización con otras áreas de conocimiento, teniendo en cuenta los interés y las necesidades como fuente primordial para el desarrollo y diseño de la Unidad Didáctica, con relación a esto, se argumenta que es importante que los docentes propongan y planten proyectos globales para que generen en el estudiante un interés por lo aprendido (Ibañez, 1992), para así, poder potencializar las habilidades y lograr un aprendizaje significativo en la comprensión lectora de textos narrativos. No obstante, lo anterior comunica el objetivo específico “Incentivar a los docentes a la implementación de nuevas metodologías y estrategias para la enseñanza de una segunda lengua (inglés)”, dado que, las docentes en formación integraron las estrategias ya aprendidas en cada programa, con el fin de ampliar, reflexionar y analizar cada una de las metodologías y aportar sus conocimientos, para así, promover una enseñanza y aprendizaje basada en estrategias que motiven a los estudiantes.
- Por otra parte, trayendo a colación la categoría Contenidos de cada programa académico, se pudo concluir que estos ayudaron al diseño de cada una de clases de la Unidad Didáctica, partiendo de un aprendizaje colectivo, donde cada docente en formación aportó los contenidos tanto conceptuales como teóricos

enseñados en cada programa académico, Licenciatura en Pedagogía infantil y Licenciatura en Bilingüismo con Énfasis en Inglés. Estos, fueron muy significativos para el proyecto, ya que a través de ello se pudo aprender sobre las Didácticas enseñadas en ambos programas, las cuales son muy importantes ya que aluden a la formación integral de los estudiantes (Fernandez, Serramona 1903), por tanto, al tenerlas presentes sirvieron como orientación para la acción docente. Cabe resaltar que, desde el programa académico Licenciatura en Pedagogía Infantil aportó la importancia de implementar Unidades Didácticas y cómo es su estructura y desde Licenciatura en Bilingüismo con Énfasis en Inglés contribuyó sobre la importancia de involucrar una segunda lengua (inglés), se planteó involucrar ambos contenidos y así aludir a uno de los objetivos que es “Proponer una Unidad Didáctica para mejorar la comprensión lectora en textos narrativos en inglés, mediante la transversalización con video juegos, para estudiantes de grado 5to”

- En relación al análisis de la categoría, Componentes de la Unidad Didáctica, se concluye que los elementos que se deben tener en cuenta para su diseño aportaron a la docente en formación, perteneciente al programa de Bilingüismo, diferentes conocimientos al momento de realizar una planeación, teniendo en cuenta aspectos actitudinales de los estudiantes, donde se da importancia a los contenidos y actividades, como también los aspectos morales y éticos que la planeación va a aportar a cada estudiante, llevándolos a tener un conocimiento integral donde haya un desarrollo exitoso en su aspecto académico como en su aspecto personal. En referencia a lo anterior se tiene en cuenta una transversalización con la cultura ciudadana y los contenidos a presentar en la

clase como lo plantea Fernandez (2003) citado por Velazques (2009), resaltando que la transversalización pretende ligar la educación a la vida de los estudiantes teniendo en consideración los contextos, logrando así mejorar las condiciones de vida de cada uno de ellos.

Se evidencia en lo antes mencionado, uno de los objetivos específicos del proyecto de investigación “Estimular el aprendizaje de la segunda lengua (inglés), mediante la transversalización de las TIC”, la cual pretende, involucrar otras áreas de conocimiento donde estas no estén aisladas.

- Además, se concluye la importancia de realizar proyectos interfacultad, ya que proporcionan a los estudiantes conocimientos nuevos, teniendo un aprendizaje colectivo con respecto al aporte universal que los programas pueden aportar entre sí. En relación, se afirma que al realizar proyectos de este tipo se incita al estudiante a salir de su zona de confort y estar abierto a un sin fin de conceptos que ayuden a obtener un desarrollo integral en el proceso de la educación superior.

6. Implicaciones y Limitaciones

- En un principio, el proyecto se tenía pensado en la implementación de la Unidad Didáctica, sin embargo, por cuestión de la pandemia (Covid-19) que tuvo presencia a nivel mundial, no se pudo realizar. En tanto, se decidió realizar una reflexión del diseño, se recalca la importancia de realizar la implementación de esta, especialmente a estudiantes de grado quinto de básica primaria, ya que fue diseñada para esta población.
- En el diseño de la Unidad Didáctica, se pensaba realizar un encuentro con los estudiantes de la Institución Educativa, con la intención de realizar un diagnóstico, por cuestión de la pandemia, este encuentro fundamental para revisar los conocimientos previos que tenían los estudiantes, no dio a lugar.
- Al momento de realizar el diseño de la Unidad Didáctica, la redacción de los objetivos y la estructura de la planeación dieron paso a debates entre las docentes en formación ya que se evidenciaron posturas opuestas frente a los elementos a tener en cuenta.
- El objetivo fundamental es el diseño e implementación de Unidades Didácticas, ya que permite transversalizar las áreas de conocimiento y su contexto, con el fin, de lograr un aprendizaje, en este caso de una segunda lengua (Inglés), cuyo propósito es llevar una enseñanza del inglés con diferentes metodologías y estrategias, proyectándose, de que en un futuro las docentes en formación, se posibilite aplicar dicha Unidad Didáctica, llevando a comprobar las teorías y conclusiones de cada una de las investigadoras.
- Al realizar este proyecto, se plantea la oportunidad de realizar talleres de formación para ambos programas de Licenciatura en Pedagogía Infantil y

Licenciatura en Bilingüismo con Énfasis en Inglés, ya pueden aportar significativamente para el desarrollo profesional de cada uno, además que muchos contenidos que hacen falta en alguno de los programas se puede complementar con el otro.

- Si una de las investigadoras implementa la Unidad Didáctica, se recomienda que reflexione por medio de diarios de campo, después de cada la aplicación de las sesiones. Esto con el fin, de conocer los diferentes problemas presentados, las soluciones y comprobar si los objetivos fueron aceptados y cumplidos, evidenciando así, un avance el aprendizaje significativo de una segunda lengua (inglés).
- Es importante que, cada docente que diseñe e implemente una Unidad Didáctica, tenga presente que es una metodología flexible, es decir que no es una camisa de fuerza para la enseñanza, al contrario, esta se debe adaptar a las necesidades que cada uno de los estudiantes, por lo tanto, si al momento de implementar una de las clases diseñadas y la reflexión al terminarla no es positiva con respecto a las actividades, se puede considerar realizar modificaciones para que sea más significativas.

7. Referencias

- Abreu, Rhea, Arciniegas, & Rosero. (2018). *Objeto de Estudio de la Didáctica: Análisis Histórico Epistemológico y Crítico del Concepto*.
<https://scielo.conicyt.cl/pdf/formuniv/v11n6/0718-5006-formuniv-11-06-75.pdf> .
- Antúnez, S., Carmen L, M., Imbernón, F., Parcerisa, A., & .A, Z. (1992). *Del proyecto educativo a la programación en el aula. El qué, el cuándo, el cómo de los instrumentos de la planificación didáctica*.
https://books.google.com.co/books/about/Del_proyecto_educativo_a_la_programaci%C3%B3n.html?id=bdOAvra90N0C&printsec=frontcover&source=kp_read_button&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false.
- Arias, & Torres. (s.f). *Unidades Didactica. Herramientas de la enseñanza*.
<https://drive.google.com/file/d/14n9-oxfZA2Ji53ZbDKFJNWv8I7ivEGkn/view?usp=sharing> .
- B, B., & Armbruster. (2000). *Put Reading First: the Research Building Blocks for Teaching*. Third Edition, USA, National Institute for Literacy.
- B, V. (2016). *uso de las TIC en el aula de lenguas extranjeras en educación básica primaria*.
<https://repositorio.unican.es/xmlui/bitstream/handle/10902/9316/VegaVivarBeatriz.pdf?sequence=1> .
- Barriga, D., Rojas, F., & Gerardo. (2002). *ESTRATEGIAS DOCENTES PARA UN APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO*.
<http://tie.inspvirtual.mx/recursos/temas/docentes/instrumentos/objetos/instrumentos/PDF00.pdf>.
- Blasco, & Perez. (2007). *POLÍTICAS PÚBLICAS EN SALUD Y SU IMPACTO EN EL SEGURO POPULAR EN CULIACÁN, SINALOA, MÉXICO*. https://www.eumed.net/tesis-doctorales/2012/mirm/enfoque_cualitativo.html/06/.
- Canarias, C. d. (2016). *Decreto 83/2016, de 4 de julio, por el que se establece el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria y el Bachillerato en la Comunidad Autónoma de Canarias*.
- Coll, & Valls. (1992). *EL APRENDIZAJE DE DIVERSOS CONTENIDOS CURRICULARES*.
<http://tie.inspvirtual.mx/recursos/temas/docentes/instrumentos/objetos/instrumentos/PDF00.pdf>.
- Cumilaf, Rojas, Lopez, Chihuaicura, & Ramón, O. (2014). *LA ENSEÑANZA DEL IDIOMA INGLÉS A TEMPRANA EDAD: SU IMPACTO EN EL APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DE ESCUELAS PÚBLICAS*. <https://www.redalyc.org/pdf/5257/525752889005.pdf> .
- Diaz-Barriga. (2013). *TIC en el trabajo del aula. Impacto en la planeación didáctica (05)*.
<https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S2007287213719218>.

- DIDÁCTICA, L. (2017). *la didáctica según diferentes autores*.
<http://didacticablograz.blogspot.com/2017/02/la-didactica-segun-diferentes-autores.html>.
- Diez, E. (2017). *Las Unidades Didácticas educar.unileon.es/Antigua/Didactic/UD.htm*.
- Escamilla, A. (1993). *Unidades didácticas: una propuesta de trabajo en el aula*. Edelvives.
- Estebaranz, A. (1994). *Didáctica e Innovación Curricular*.
<https://books.google.com.co/books?id=p1a37gYpsjEC&pg=PA71&lpg=PA71&dq=%E2%80%99Cla+did%C3%A1ctica+debe+ser+cr%C3%ADtica+e+incluso+resistente+a+las+exigencias+estatales+en+relaci%C3%B3n+con+lo+que+deben+y+pueden+aprender+los+estudiantes%E2%80%99D&source=bl&o>.
- Hernández, Fernández, & Baptista. (2010). *Metodología de la Investigación*. .
<https://institutoprofessionalmr.org/wp-content/uploads/2018/04/Hern%C3%A1ndez-Fern%C3%A1ndez-Baptista-2010-Metodologia-de-la-Investigacion-5ta-edicion.pdf>.
- Hernández, R. (2017). . *Impacto de las TIC en la educación: Retos y Perspectivas (239)*.
<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/5904762.pdf>.
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2010). *Metodología de la investigación, quinta edición*. México: McGraw-Hill.
- Ibáñez, C. (1992). *El proyecto de educación infantil y su práctica infantil*.
https://books.google.com.co/books/about/El_proyecto_de_educaci%C3%B3n_infantil_y_su.html?id=Mfmz1YOa4tMC&printsec=frontcover&source=kp_read_button&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false.
- Iglesias, G. (2008). *Estrategias para la Enseñanza de la Comprensión Lectora*.
<file:///D:/Downloads/452-Texto%20del%20art%C3%ADculo-1737-1-10-20170410.pdf>.
- internet, L. u. (2019).) *Howard Gardner y las inteligencias múltiples: de la inteligencia a las inteligencias y la creatividad*. <https://mexico.unir.net/vive-unir/howard-gardner-inteligencias-multiples-creatividad/#:~:text=Las%20inteligencias%20m%C3%BAltiples%2C%20propuestas%20por,teor%C3%ADa%20de%20las%20inteligencias%20m%C3%BAltiples>. .
- Jolibert, J. (1994). *Formar Niños Lectores*.
- Kruidenier, J. (2002). *Research-Based Principles for Adult Basic Education Reading Instruction*. (USA, The National Institute for Literacy, 2002), p. 77.
- López Pedrón, C. (2018). *Las estrategias de aprendizaje de Rebecca L. Oxford: Análisis y praxis a través de "ways to express the future"*.
<https://riull.ull.es/xmlui/bitstream/handle/915/10993/LAS%20ESTRATEGIAS%20DE%20APRENDIZAJE%20DE%20REBECCA%20L.%20OXFORD%20ANALISIS%20Y%20PRAXIS%20A%20TRAVES%20DE%20C2%BFWAYS%20TO%20EXPRESS%20THE%20OFUTURE%2%BF.pdf?sequence=1&isAllowed=y>.
- Lorenzo. (2006). *Contribución sobre los paradigmas de investigación*.
<https://www.redalyc.org/pdf/1171/117117257002.pdf>.

- Macías, & Amarís. (2002). *Las múltiples inteligencias*. .
<https://www.redalyc.org/pdf/213/21301003.pdf> .
- Marcano, B. (2008). *Juegos serios y entrenamiento en la sociedad digital*.
https://drive.google.com/file/d/1mOJeELNArhUp4ba3rdVfr3_IVrNFYeR/view?usp=sharing.
- Martinez. (S.F). *La dramatización como recurso educativo: un estudio para la mejora de los procesos elaborados de la comprensión lectora*. LA DRAMATIZACIÓN COMO RECURSO EDUCATIVO: (unavarra.es).
- MEN. (2012). https://www.mineduacion.gov.co/1759/articles-327001_archivo_pdf_terminos_convocatoria.pdf .
- MEN. (2019). *Ordenanza 013*. <https://www.casanare.gov.co/?idcategoria=42486#> .
- Merriam, S. (2009). *Qualitative Research Final Proposal*.
https://www.researchgate.net/publication/314245673_Qualitative_Research.
- Mertens, D. (1998). *Research Methods in Education and Psychology*.
- Meza, & Luis. (2002). *La teoría en la práctica educativa*. .
<https://www.redalyc.org/pdf/166/16612205.pdf>.
- N, G. N. (2018). *Estrategias de aprendizaje en la comprensión lectora y producción escrita del inglés de estudiantes de grado séptimo de la Institución Educativa Pedro Antonio Molina de la ciudad de Cali (Colombia)*.
http://vitela.javerianacali.edu.co/bitstream/handle/11522/10724/Estrategia_aprendizaje_compresion.pdf?sequence=1&isAllowed=y.
- Oxford, R. L. (1990). *Language Learning Strategies*. Boston: Heinle and Heinle.
- PaPáez, Haydée, Arreaza, Evelyn, Vizcaya, & Willdea. (2005). *Educación para pensar críticamente: una visión desde el área curricular Estudios Sociales de Educación*.
<https://www.redalyc.org/pdf/652/65201013.pdf> .
- Peréz. (1994). *INVESTIGACIÓN CUALITATIVA. RETOS E INTERROGA*.
http://concreactraul.weebly.com/uploads/2/2/9/5/22958232/investigacin_cualitativa.pdf.
- Rodríguez Sánchez, A. (2017). *Reading Comprehension Course Through a Genre-Oriented Approach at a School in Colombia*.
<https://www.howjournalcolombia.org/index.php/how/article/view/331/434>.
- Rodriguez, Saez, & Vasquez. (2019). *Translingüismo: revisión de la literatura y aplicación de la didáctica para la enseñanza ELE y ELE2*. <https://drive.google.com/file/d/1-esuX4wYFP-8JdWkKvVIWKpunzYyKzk0/view?usp=sharing> .
- S.A. (S.F). *Communicative Competence*.
https://www.cosa.k12.or.us/sites/default/files/materials/events/65_communicative_competence.pdf .
- Salazar Arias, V., & Sierra Lopez, E. (2017). *El rey ocazo, una secuencia didáctica de enfoque comunicativa, para la producción de textos expositivos, descriptivos en inglés*,

descriptivos en inglés, en estudiantes de grado cuarto y quinto de la institución educativa ciudadela del sur.

<http://repositorio.utp.edu.co/dspace/bitstream/handle/11059/8095/37241S161.pdf?sequence=1&isAllowed=y>.

Serravallo, J. (2010). *Teaching Reading in Small Group, (USA, Heinemann, 2010).*

Teberosky, A. (1933). *Escritura y necesidades educativas especiales. Teoría y práctica de enfoque constructiva.*

https://books.google.com.co/books?id=v1gWdpF2_88C&pg=PA143&lpg=PA143&dq=Teberosky,+1993+como+ense%C3%B1ar+textos+narrativos&source=bl&ots=nL1t0EUfCK&sig=ACfU3U2oAQdfCUuCh4Gk-Slfhoff7OX4gg&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwixns_MvZ_oAhXyV98KHcoJDP8Q6AEwAXoECAoQAQ#v=on.

Tirado, Santos, & Tejero-Diez. (2013). *La motivación como estrategia educativa. Estudio en la enseñanza de la botánica. .*

<http://www.scielo.org.mx/pdf/peredu/v35n139/v35n139a6.pdf>.

Tobón, & Hurtado. (2005). *Competencias . Competencias Tobón Huerta (uv.mx) .*

Torres, F. (1987). *EL LENGUAJE METAFÓRICO EN LA ((DIDACTICA MAGNA)) DE COMENIO.* 70592-Text de l'article-90061-1-10-20071024 (1).pdf .

Velasquez, J. (2009). *LA TRANSVERSALIDAD COMO POSIBILIDAD CURRICULAR DESDE LA EDUCACIÓN AMBIENTAL.* <https://www.redalyc.org/pdf/1341/134116861003.pdf>.

Villatoro. (S.F). *La teoría de las inteligencias múltiples. Documento.*

http://bioinformatica.uab.cat/base/documents/genetica_gen/portfolio/La%20teor%C3%ADa%20de%20las%20Inteligencias%20m%C3%BAltiples%202016_5_25P23_3_27.pdf .

Anexo

Unidad Didáctica

SESIONES	TEMA	TIEMPO	RECURSOS
1	<ul style="list-style-type: none">• Diagnóstico• Indagación	2 horas	<p>Video juegos:</p> <ul style="list-style-type: none">• Among the sleep• The last of Us• The cursed forest
2	<ul style="list-style-type: none">• ¿Qué son los videojuegos?• Características de los videojuegos	2 horas	

3	<ul style="list-style-type: none"> • Videoclip de cada video juego 	2 horas
4	<ul style="list-style-type: none"> • Dramatization • Elección del video juego 	2 horas
5	<ul style="list-style-type: none"> • Historia del video juego 	2 horas
6	<ul style="list-style-type: none"> • Analizar el fondo, escenario comportamientos (características) • Personajes 	2 horas

7	<ul style="list-style-type: none"> • Estructuración del video juego por estudiantes • Instrucciones del juego por las docentes 	2 horas
8	Texto narrativo de los personajes	2 horas
9	Invitación para el video juego	2 horas
10	<p>Creación del escenario</p> <p>Video juego</p>	2 horas
11	Presentación del video juego.	2 horas

Identificación de la Unidad Didáctica:

Nombre: You are a real gamer?

Tema: Textos narrativos

Periodo de tiempo: 3 meses

Grado: Quinto

Materia: Inglés

Objetivo General: Al final el proyecto con los estudiantes del grado quinto estarán en la capacidad de comprender textos narrativos en inglés, identificando las características principales como personajes, tiempo, acciones y hechos por medio de una unidad didáctica enfocada en los videojuegos.

Sesión	Conceptuales	Procedimentales	Actitudinales	Tiempo	Materiales
Sesión No. 1 Diagnóstico e indagación	Características principales de los textos narrativos.	<ul style="list-style-type: none"> Socialización de las características principales de los textos narrativos por 	<ul style="list-style-type: none"> Trabajo equipo Participación 	2 horas	<ul style="list-style-type: none"> Hojas con los textos narrativos. Tablero Cartulina

		medio de actividades lúdicas.	<ul style="list-style-type: none"> Respeto hacia los compañeros y docentes. 		<ul style="list-style-type: none"> Marcadores
<p>Sesión No. 2</p> <p>¿Qué son los videojuegos? y las características de los videojuegos</p>	<ul style="list-style-type: none"> Qué son los videojuegos y sus características principales Vocabulario 	<ul style="list-style-type: none"> Discusión de los saberes previos del concepto de videojuego. Explicación de los videojuegos y sus características principales Creación del stand Socialización del stand 	<ul style="list-style-type: none"> Participación Respetar la palabra del compañero Trabajo en equipo Interés por el tema Empatía 	2 horas	<ul style="list-style-type: none"> Hojas Papel bond Celofán Marcadores Tablero Cartulina Colores .
<p>Sesión No. 3</p> <p>¿Qué video juego te gustaría traer a la realidad?</p>	<ul style="list-style-type: none"> Características y funcionamiento de cada uno de los videojuegos. Vocabulario 	<ul style="list-style-type: none"> Observación de videoclips de los videojuegos Investigación sobre las características de cada video juego Socialización de los videojuegos Elaboración de resúmenes. 	<ul style="list-style-type: none"> Buen manejo las TIC Respetar la opinión de los compañeros y compañeras. Respetar la palabra. 	2 horas	<ul style="list-style-type: none"> Imágenes Pelota pequeña Sala de sistemas Video Beam Marcadores

Sesión No. 4 Hora de actuar		<ul style="list-style-type: none"> Elección de la temática de la unidad didáctica Dramatización de los videojuegos 	<ul style="list-style-type: none"> Democracia Respetar la opinión de los compañeros(as) Empatía Trabajo en equipo 	2 horas	<ul style="list-style-type: none"> Cartulina Papel crepe Papel seda Marcadores
Sesión No. 5	<ul style="list-style-type: none"> Historia del video juego Vocabulario 	<ul style="list-style-type: none"> Comprensión de la lectura sobre la historia del videojuego Investigación de las palabras desconocidas. Socialización de la historia del videojuego 	<ul style="list-style-type: none"> Respetar la opinión de los compañeros. Trabajo en equipo Empatía 	2 horas	<ul style="list-style-type: none"> Hojas de block Lápiz Colores Marcadores
Sesión No. 6	<ul style="list-style-type: none"> Características del videojuego escogido 	<ul style="list-style-type: none"> Interpretación de los personajes y el escenario en la cual se desarrolla el video juego Elaboración de antifaces de personajes. Ejecución del video juego. 	<ul style="list-style-type: none"> Hacer buen uso del material Empatía Interés por el tema 	2 Horas	<ul style="list-style-type: none"> Foami. Cartulina Cartón Colores Pinturas
Sesión No. 7	<ul style="list-style-type: none"> Instrucciones del videojuego. Vocabulario 	<ul style="list-style-type: none"> Demostración de cómo se juega el video juego. 	<ul style="list-style-type: none"> Trabajo en equipo Tolerancia 	2 horas	<ul style="list-style-type: none"> Cartulina Marcadores Foami

		<ul style="list-style-type: none"> • Orientación de las instrucciones del videojuego. 			<ul style="list-style-type: none"> • Papel bond
Sesión No. 8	<ul style="list-style-type: none"> • Textos narrativos de los personajes del videojuego 	<ul style="list-style-type: none"> • Comprensión de la historia de uno de los personajes del videojuego • Dramatización del personaje elegido. 	<ul style="list-style-type: none"> • Hacer buen uso de material • Trabajo en equipo • Empatía 	2 horas	<ul style="list-style-type: none"> • Foami. • Cartulina • Cartón • Colores • Pinturas
Sesión No. 9	<ul style="list-style-type: none"> • Pasos para realizar una invitación • Vocabulario 	<ul style="list-style-type: none"> • Elaboración de la invitación • Comprensión de los pasos de la invitación 	<ul style="list-style-type: none"> • Tolerancia • Interés por el tema • Hacer buen uso del material 	2 horas	<ul style="list-style-type: none"> • Foami. • Cartulina • Cartón • Colores • Pinturas • Papel bond • Hojas de block
Sesión No. 10	<ul style="list-style-type: none"> • Creación de la temática del videojuego 	<ul style="list-style-type: none"> • Preparación del escenario • Asignación de las partes que componen el video juego escogido. 	<ul style="list-style-type: none"> • Trabajo en equipo • Respeto hacia los compañeros y compañeras • Tolerancia. • Creatividad. 	2 horas	<ul style="list-style-type: none"> • Foami. • Cartulina • Cartón • Colores • Pinturas • Papel bond • Hojas de block

Sesión No. 11	<ul style="list-style-type: none"> • Videojuegos 	<ul style="list-style-type: none"> • Exposición del videojuego 	<ul style="list-style-type: none"> • Trabajo en equipo • Tolerancia 	2 horas	<ul style="list-style-type: none"> • Auditorio
<p style="text-align: center;">Evaluación</p> <p>La evaluación se realizará durante todo el proceso de la unidad didáctica, por lo tanto se tendrá en cuenta la evaluación formativa la cual permite desarrollar procesos de metacognición</p>			<p style="text-align: center;">Producto final escrito:</p> <p>Se realizará con todos los estudiantes una folder de trabajos, realizados a lo largo del proyecto.</p> <p style="text-align: center;">Producto final tangible:</p> <p>Para este, se realizará la exposición en el auditorio donde los estudiantes manifestaron todo lo aprendido en la unidad didáctica</p>		

Sesión N° 1:

Diagnóstico e indagación de saber previo

Fecha: 21 de septiembre del 2020

Objetivos específicos:

- Analizar la comprensión lectora de los niños y niñas por medio de textos narrativos en español e inglés, identificando los saberes previos de cada uno de ellos.

Contenidos:

Conceptuales:

- Características principales de los textos narrativos.

Procedimental:

- Socialización de las características principales de los textos narrativos por medio de actividades lúdicas.

Actitudinal:

- Trabajo equipo
- Participación
- Respeto hacia los compañeros y docentes.

Proceso didáctico:

La docente empezará la clase saludando a todos los estudiantes para disponerlos a las actividades que se desarrollarán en el día. Seguido a esto se realizará la actividad de presentación “la telaraña” (ANEXO) donde consta que cada uno de los estudiantes se sienten en un círculo y dirán su nombres, su edad y que actividades les gusta hacer en su día a día. Seguidamente se realizará el contrato didáctico con todos los estudiantes, para ello a cada uno se les dará entrega de un octavo de cartulina y deberán plasmar allí una norma o una regla que ellos consideren importante para tener en cuenta en cada una de las clases, luego cada niño y niña pegada esa regla o norma en un pliego de cartulina con el fin de que sea visible en cada una de las clases. Más adelante la docente realizará un conversatorio con todos los estudiantes sobre las normas y reglas que estableció con ellos, comprometiéndose a cumplirlas clase a clase. Además, la docente presentará el “monstruo de las quejas” (ANEXO) que estará presente en cada una de las sesiones de clase, con el fin que cada estudiante pueda expresar allí sus emociones tanto negativas como positivas que se puedan presentar durante el proceso de aprendizaje.

Para luego, dar paso a contarles las actividades que se ejecutarán en el transcurso del día.

Se iniciará con la primera actividad que consiste en darles a cada uno de los estudiantes un texto narrativo en español (ANEXO), la cual deberán leerlo y determinar cuáles son los personajes principales, el lugar, las acciones y mensaje, para esto, la docente dará un tiempo para que puedan realizar la actividad, seguidamente la docente le pedirá a los estudiantes que busquen a los compañeros que tengan su mismo texto narrativo y

deberán elegir un representante para hacer la siguiente actividad; la cual consiste en llevar a cabo una competencia con cada uno de los grupos, por lo tanto, la docente realizará una serie de preguntas respecto al texto como por ejemplo, sus personajes y el representante de cada grupo deberá ir hacia el tablero y copiar el nombre y el primer niño o niña lo copie primero se ganará un punto. Al finalizar la actividad el grupo ganador deberá compartir con sus compañeros el mensaje del cuento y los demás grupos le darán el nombre a ese texto.

Al terminar la anterior actividad, los estudiantes volverán a su lugar y la docente les volverá a repartir a cada uno un texto narrativo en inglés, cabe resaltar que será el mismo que se les presentó en español, sin embargo no se les comentará a los estudiantes y se les pedirá que realicen la misma dinámica que hicieron con el anterior texto, por lo tanto, deben analizar cuáles son los personajes principales, el lugar y el mensaje del texto. Cuando todos los estudiantes terminen, se reunirán con los compañeros que tengan su mismo texto y socializarán lo que cada uno analizó y al terminar dicha socialización, la docente repartirá por grupos pliegos de cartulina, en la cual los estudiantes de cada grupo plasmarán mediante dibujos cual es el mensaje que les dejó el texto narrativo y el nombre de él, para después exponerlo con el resto de los compañeros. Finalizando la exposición la docente realizará una mesa redonda y les devolverá otra vez el texto narrativo en español y les pedirá que realicen una comparación con el texto en inglés, con el fin de comentarles que era el mismo texto narrativo.

Para finalizar la jornada, se realizará una socialización sobre las actividades que se desarrollaron en las clases, teniendo en cuenta preguntas como ¿Qué entendieron sobre los textos narrativos? ¿Cuáles son las características principales? ¿Cómo podemos analizar los textos narrativos? ¿Qué otros textos conocían? además se les preguntará sobre ¿cómo se sintieron? ¿Qué fue lo que más gusto de las actividades? ¿Qué temas o saberes quieren ver la próxima clase? entre otras preguntas. Una vez que todos los niños y las niñas hayan participado se hará la despedida.

Sesión N° 2:

¿Qué son los videojuegos? y las características de los videojuegos

Fecha: 06/10/2020

Objetivos específicos:

Comprender e identificar la definición y las características principales de los videojuegos mediante diferentes recursos como lo son videos, diapositivas y socializaciones para que los estudiantes conozcan la temática de los videojuegos.

Contenidos

Conceptuales:

- Qué son los videojuegos y sus características principales
- Vocabulario

Procedimental:

- Discusión de los saberes previos del concepto de videojuego.
- Explicación de los videojuegos y sus características principales
- Creación del stand
- Socialización del stand

Actitudinal:

- Participación
- Respetar la palabra del compañero
- Trabajo en equipo
- Interés por el tema
- Empatía

Proceso didáctico:

Se dará inicio a la jornada saludando a los niños y niñas para disponerlos a las actividades que se presentarán en el día, luego se hará un recordatorio de lo que se vio la clase pasada por medio de un “ahorcado” (ANEXO) donde cada niño y niña deberá de decir una letra en inglés adivinando la palabra oculta en base a las características principales de los textos narrativos. Se les explicará que dentro de los videojuegos se encuentran las narraciones narrativas.

Seguidamente, la docente le explicará a los estudiantes una actividad llamada “Mesa de Eruditos” en la cual ellos deberán de estar en una mesa redonda compartiendo ideas que ellos sepan acerca de los videojuegos, con el fin de identificar los saberes previos de cada uno de los niños y niñas, luego se les explicará en inglés ¿Qué son los videojuegos? y las características importantes que lo componen por medio de un video (ANEXO) y diapositivas (ANEXO) para que comprendan el concepto y la relación que tiene con los textos narrativos.

Terminada la explicación, la docente le pedirá a los estudiantes que creen grupos de tres personas en la cual deberán debatir cual es el videojuego que más les gusta y así realizar un stand donde puedan explicarle a sus compañeros sobre que el videojuego, el nombre, sus características y porque se eligió, por lo tanto deben utilizar el vocabulario en inglés que le presentó la docente en la explicación ; para la realización del stand se les facilitará materiales como papel seda, cartulina, marcadores, bombas y papel crepe para que puedan decorar sus respectivos stands. Mientras los estudiantes realizan la exposición la docente pasará por cada uno de los puestos evaluando a través de una rejilla (ANEXO) cada uno de los productos.

Para finalizar, se les pedirá a los estudiantes que hagan una co-evaluación por grupos (ANEXO), una vez que ellos terminen se hará el taller de comparación (ANEXO), el cual consiste en que los estudiantes en un hoja, escriban lo que sabían y el nuevo conocimiento, para así tener un aprendizaje significativo. Después, la docente pasará a dar la despedida agradeciendo a cada uno por su participación.

Sesión N° 3:

¿Qué video juego te gustaría traer a la realidad?

Fecha: 26/10/2020

Objetivos específicos: Presentar diferentes videojuegos por medio de la investigación, visualización de videoclips y socialización con el fin de que los estudiantes identifiquen las características y funcionamiento de cada uno de ellos.

Contenidos

Conceptuales:

- Características y funcionamiento de cada uno de los videojuegos.
- Vocabulario

Procedimental:

- Observación de videoclips de los videojuegos
- Investigación sobre las características de cada video juego
- Socialización de los videojuegos
- Elaboración de resúmenes.

Actitudinal:

- Buen manejo las TIC
- Respetar la opinión de los compañeros y compañeras.
- Respetar la palabra.

Proceso didáctico:

La docente empezará la clase saludando a todos los niños y niñas en inglés motivándolos para que participen en las actividades que se presentarán en la clase. Seguidamente, la docente presentará a los estudiantes una serie de imágenes distorsionadas (ANEXO) de algunos personajes de los videojuegos, para ello, se jugará “Hot potato” donde los estudiantes deberán de pasar un objeto entre ellos mientras la docente dice la expresión “hot potato” y al momento de decir “hot” y el estudiante que quede con el objeto, será el seleccionado para que identifique el personaje que la docente está presentando.

Después, la docente repartirá a cada uno de los estudiantes un papel que contiene el nombre de uno de los videojuegos que se presentarán en la clase; para luego dirigirse a la sala de sistemas con el fin de que cada uno de los estudiantes investigue sobre el videojuego que le correspondió, teniendo en cuenta las características, funcionamiento, quién lo creó y sus respectivos personajes.

Al terminar la investigación, los estudiantes deberán de regresar al aula de clase para realizar una socialización sobre la información que cada estudiante encontró con respecto al videojuego por medio de una actividad denominada “Dos mentiras y una verdad” donde el estudiante deberá de mencionar dos características del videojuego que sean mentira y una característica que sea verdadera, los compañeros de clase tendrán que adivinar cual de ellas es la verdadera, con el fin de conocer detalladamente cada uno de los videojuegos.

Posteriormente, la docente presentará los tres videoclips en inglés de cada videojuego “Among the sleep, Beyond: two souls y the cursed forest” (ANEXO) en la cual mencionan las características generales del videojuego y su funcionamiento, para concluir, se hará una actividad en la cual

se tendrán 4 estaciones dentro del salón de clases, en cada una de las estaciones habrá dos divisiones que aluden a dos respuestas en inglés que cada uno de los estudiantes debe de seleccionar dirigiéndose hacia ella, en cada una de las estaciones la docente realizará preguntas de falso y verdadero teniendo presente toda la información de los videojuegos.

Para finalizar la jornada, se les preguntará a los estudiantes ¿Qué videojuego te gustaría traer a la realidad? para que cada uno piense, reflexione y poder socializar dentro de ocho días, además preguntándoles ¿Cómo se sintieron? ¿Que aprendieron? ¿Que les llamó la atención? ¿Qué sabían antes sobre cada videojuego? ¿Que no sabía de cada videojuego? para así dar por terminada la jornada.

Sesión N° 4:

Hora de actuar

Fecha: 26/10/2020

Objetivos específicos: Elegir el videojuego que más le llamó la atención a los estudiantes por medio de la dramatización y votación para la identificación del tema que se trabajará durante la unidad didáctica

Contenidos

Conceptuales:

- Qué son los videojuegos y sus características principales
- Vocabulario

Procedimental:

- Elección de la temática de la unidad didáctica
- Dramatización de los videojuegos

Actitudinal:

- Democracia
- Respetar la opinión de los compañeros(as)
- Empatía
- Trabajo en equipo

Proceso didáctico:

Para comenzar la jornada se les dará un caluroso saludo y se les preguntará en inglés ¿Cómo están? ¿Cómo amanecieron? para disponer a cada uno de los niños y niñas a las actividades, seguidamente la docente recordará la pregunta de la sesión anterior “ ¿Qué videojuego te gustaría traer a la realidad?” para socializar cada una de las respuestas.

Luego, se dará paso a la primera actividad, la cual consiste en crear un rincón para cada uno de los tres videojuegos, y se les pedirá a los estudiantes que se organicen en el, dependiendo del video juego que más le guste de cada uno. Una vez organizados, se les facilitará materiales como, cartulinas, colores, marcadores, foami, papel seda entre otros, para que cada grupo diseñe una dramatización en inglés teniendo en cuenta las características, el autor, los personajes, el espacio en la cual se desarrolla del videojuego y una pequeña descripción en español para defender su postura frente al juego; por lo tanto, para la preparación de la dramatización se dará un tiempo de 20 minutos, para después cada grupo realizar la dramatización frente a sus compañeros.

Seguidamente, se les presentará a los estudiantes un video sobre que es votar (ANEXO) para así realizar la votación con todos los niños y niñas sobre qué videojuego les gustaría trabajar durante todas las sesiones, para ello, cada estudiante deberá pasar uno por uno al escritorio de la docente donde ella les entregará un tarjetón (ANEXO) la cual contiene los tres videojuegos, luego el estudiante debe marcar con una “X” la imagen del videojuego que quiere y después depositarlo en una urna. Al finalizar las votaciones la docente contará los votos frente a todos los estudiantes y así poder dar a conocer el video juego ganador.

Para finalizar la jornada, se realiza una autoevaluación y coevaluación teniendo en cuenta el trabajo en grupo, la participación y las opiniones en la dramatización, seguidamente se les preguntará en inglés ¿Cómo se sintieron en la jornada? ¿Qué aprendieron en la jornada? ¿Qué les gustaría ver/hacer en las próximas jornadas? para dar la despedida.

Sesión N° 5:

¿Cómo surgen los videojuegos?

Fecha: 02 de noviembre del 2020

Objetivos específicos: Conocer la historia del videojuego escogido mediante la comprensión lectora con el fin de que los estudiantes entiendan todos los componentes de su origen.

Contenidos:

Conceptuales:

- Historia del video juego
- Vocabulario

Procedimental:

- Comprensión lectora sobre la historia del videojuego
- Investigación de las palabras desconocidas.
- Socialización de la historia del videojuego

Actitudinal:

- Respetar la opinión de los compañeros.
- Trabajo en equipo
- Empatía

Proceso Didáctico:

Se empezará la jornada saludando a los estudiantes, preguntándoles ¿cómo están? Seguidamente, la docente realizará una actividad de retroalimentación en la cual los estudiantes podrán expresar lo que aprendieron en la clase anterior. Luego, se dará paso al juego “Alcanza la estrella” el cual consiste en dividir el grupo en dos donde cada estudiante por turnos deberá de dirigirse al tablero y tomar una estrella la cual tendrá una pregunta referente al video juego escogido con el fin de indagar los saber previos de los niños y niñas.

Más adelante, la docente le dará a cada estudiante una lectura sobre la historia del videojuego en inglés, los estudiantes deberán de leerla, realizar un resumen de lo que entendieron y extraer las palabras desconocidas. Al terminar esta actividad, se abrirá un espacio para que los estudiantes puedan exponer las palabras desconocidas de la lectura con el fin de que la docente explique su significado teniendo presente la no traducción de ellas y haciendo uso de diferentes estrategias como lo son las imágenes y el lenguaje corporal.

Después, la docente dividirá a los estudiantes en grupos de 3 o 4 personas de modo que cada grupo deberá socializar el resumen realizado para crear un resumen grupal teniendo en cuenta la opinión de cada uno. Adicionalmente, la docente entregará a cada grupo un pliego de papel bond en donde los estudiantes tendrán que escribir las ideas principales en inglés para luego exponerlas frente a todos sus compañeros haciendo uso del inglés.

Para finalizar, la docente realizará una mesa redonda y les preguntará a los estudiantes ¿que aprendieron hoy? ¿qué fue lo que más les gustó? ¿que se les dificultó? ¿que sabían y que no sabían antes de la clase? y ¿qué actividades les gustaría para la próxima clase? Para así despedirse de todos los niños y niñas y darle las gracias por su participación.

SESIÓN N 6

¿Cual es tu personaje favorito?

Fecha: 10/11/2020

Objetivos específicos: Identificar las características físicas y psicológicas de los personajes del videojuego mediante de la interpretación de cada uno de ellos con el fin que los niños y niñas conozcan los protagonistas y su historia.

Contenidos:

Conceptuales:

- Características del videojuego escogido

Procedimental:

- Interpretación de los personajes y el escenario en el cual se desarrolla el videojuego.
- Elaboración de antifaces de personajes.
- Ejecución del videojuego.

Actitudinal:

- Hacer buen uso del material
- Empatía
- Interés por el tema

Proceso Didáctico:

La docente empezará la clase saludando a todos los estudiantes preguntándoles ¿Cómo están? ¿Cómo está su estado de ánimo? además preguntarles sobre el clima y la fecha del día. Después, la docente le explicará a los estudiantes que jugarán una actividad llamada “Ahorcado” donde los estudiantes deberán de adivinar una palabra relacionada a la historia del videojuego escogido, esta actividad se realizará en inglés por lo que los estudiantes deberán decir la letra del abecedario en inglés. Seguidamente la docente esconderá diferentes imágenes alrededor del salón de clases sobre algunos personajes de diferentes videojuegos con el propósito de que los estudiantes busquen y adivinen los personajes que pertenezcan al videojuego escogido, para ello la docente le entregará a cada estudiante un papel con un nombre de un personaje y así realizar la respectiva búsqueda. Al finalizar la actividad la docente pondrá las imágenes de los personajes que solamente pertenecen al videojuego con su respectivo nombre con el fin de presentarles el tema que se abordará durante toda la sesión.

Posteriormente, la docente dividirá al grupo de 3 o 4 estudiantes y les hará entrega de la historia en inglés de uno de los personajes del videojuego escogido, el cual contiene características físicas, psicológicas y el papel que cumplen en el videojuego; por lo tanto cada grupo deberá de leer y comprender la historia extrayendo las ideas principales. Al finalizar la actividad, la docente explicará a los estudiantes que deberán de interpretar el personaje que les fue asignado en inglés, a través antifaces y material alusivo al escenario; por ello, los estudiantes lo presentarán frente a todos sus compañeros de clase.

Para concluir con la sesión, la docente hará una confrontación mediante la explicación de cada uno de los personajes teniendo en cuenta lo que cada grupo realizó y expresó con el fin de aclarar dudas que se presentaron durante el proceso de las actividades. Además, la docente le preguntará a los estudiantes ¿Cómo se sintieron en la jornada? ¿Que aprendieron en la jornada? ¿Qué les gustaría ver/hacer en las próximas jornadas? para dar la despedida.

Sesión N-7

El mundo de los videojuegos

Fecha: 30/11/2020

Objetivos específicos: Entender el funcionamiento del juego a través de la presentación de las instrucciones de cómo se juega el videojuego con el fin de que los estudiantes aprendan a dar comandos en inglés.

Contenidos:

Conceptuales:

- Instrucciones del videojuego.
- Vocabulario relacionado con los comandos.

Procedimental:

- Demostración de cómo se juega el video juego.
- Orientación de las instrucciones del videojuego.

Actitudinal:

- Trabajo en equipo
- Tolerancia

Proceso Didáctico:

La docente empezará la clase saludando a todos los estudiantes preguntándoles ¿Cómo están? ¿Cómo está su estado de ánimo? además preguntarles sobre el clima y la fecha del día. Seguidamente, la docente pondrá alrededor de todo el salón de clases los comandos que los estudiantes van a utilizar en inglés con una respectiva imagen representativa; la docente presentará este vocabulario por medio del lenguaje corporal para que los estudiantes comprendan lo que significa cada palabra. Al terminar esta actividad, la docente dividirá a los estudiantes en

dos grupos y les explicará un juego llamado “Charadas” (ANEXO) que consiste en que un representante de cada grupo escoge un líder que estará al frente de cada uno, este, se pondrá en la frente una palabra relacionada con los comandos con el fin de que sus compañeros por medio de mímicas y acciones le hagan saber a su representante la palabra correcta.

Después se realizará un conversatorio recordando las instrucciones de cómo se juega el videojuego, para luego por grupos jugar el respectivo videojuego y repasar los comandos aprendidos en la actividad anterior. Además, deberán socializar con su grupo si las instrucciones investigadas concuerdan con el videojuego.

Partiendo de lo anterior, la docente explicará a los estudiantes que ella jugará el videojuego con ayuda de los estudiantes que le están indicando lo que ella debe de realizar, haciendo uso de los comandos explicados; esto ayudará a evaluar los conocimientos aprendidos en esta sesión, es importante recalcar que los estudiantes no pueden hacer uso de su lengua materna durante la actividad.

Finalmente, la docente presentará a los estudiantes unas diapositivas las cuales contendrán capturas de pantalla relacionadas a los comandos del videojuego, con el fin de que los estudiantes puedan identificar que tipo de comando es, si hicieron buen uso de él y si es relevante o no.

Para concluir la sesión, la docente le preguntará a los estudiantes ¿Cómo se sintieron en la jornada? ¿Que aprendieron en la jornada? ¿Qué les gustaría ver/hacer en las próximas jornadas? para dar la despedida.

Sesión N-8

Juego de roles

Fecha: 30/11/2020

Objetivos específicos: Extraer los elementos principales del texto narrativo mediante la comprensión lectora de algunos personajes del videojuego con el fin de que los niños y niñas realicen una introspección de lo que contiene el texto narrativo.

Contenidos:

Conceptuales:

- Textos narrativos de los personajes del videojuego

Procedimental:

- Comprensión de la historia de uno de los personajes del videojuego
- Dramatización del personaje elegido.

Actitudinal:

- Hacer buen uso de material
- Trabajo en equipo
- Empatía

Proceso Didáctico:

La docente empezará la clase saludando a todos los estudiantes preguntándoles ¿Cómo están? ¿Cómo está su estado de ánimo? además preguntarles sobre el clima y la fecha del día. La docente entregará a cada uno de los estudiantes un texto narrativo en inglés relacionado con alguno de los personajes del videojuego, en donde cada uno de los estudiantes deberá identificar el rol que cumple el personaje correspondiente al texto, además tendrán que subrayar los elementos de los textos narrativos como lo son el tiempo, lugar, inicio, clímax y desenlace.

Seguidamente, cada estudiante deberá realizar la dramatización en inglés basado en el personaje que se le asignó para presentarlo frente a sus compañeros, teniendo en cuenta que el estudiante que esté realizando la dramatización no deberá decir el nombre del personaje, ya que los compañeros tendrán que adivinar el personaje.

Después, la docente realizará una explicación sobre los elementos del texto narrativo que cada estudiante subrayó, haciendo énfasis que cada texto narrativo lo contiene.

Para concluir la sesión, la docente le preguntará a los estudiantes ¿Cómo se sintieron en la jornada? ¿Que aprendieron en la jornada? ¿Qué les gustaría ver/hacer en las próximas jornadas? para dar la despedida.

Sesión N-9

Nombre: Manos a la obra

Fecha: 18/01/2021

Objetivos específicos: Conocer los pasos para elaborar una invitación en inglés por medio de video y material didáctico con el fin de que los estudiantes realicen una invitación al producto final de este proyecto.

Contenidos:

Conceptuales:

- Pasos la realizar una invitación
- Vocabulario

Procedimental:

- Elaboración de la invitación
- Comprensión de los pasos de la invitación

Actitudinal:

- Tolerancia
- Interés por el tema
- Hacer buen uso del material

Proceso didáctico:

Se iniciará la clase saludando a todos los niños y niñas para disponer a cada uno de ellos a las actividades a realizar en la clase. En primera instancia, se iniciara la clase con una dinámica llamada “Alcanza la estrella” en la cual cada uno de los estudiantes se dirigirá al frente del salón de clases con el fin de coger una estrella que tendrá en su respaldo la imagen de algunos de los personajes del video juego que se han visto en las

clases anteriores, los estudiantes deberán contar lo que recuerdan de cada uno de ellos, teniendo en cuenta el rol, características y su historia en inglés.

Más adelante, la docente preguntará a cada uno de los estudiantes si ellos conocen la estructura de una invitación y que compartan si alguna vez ha recibido una, con el fin de conocer los saberes previos de los estudiantes, seguidamente, la docente presentará un video alusivo a los pasos que se deben de tener en cuenta para realizar una invitación. Al terminar el video, la docente escribirá en el tablero diferentes eventos en los cuales se puede usar una invitación, tales como bodas, cumpleaños, graduaciones, baby showers y fiestas de disfraces; los estudiantes deberán escoger uno de los eventos mencionados por la docente con el fin de crear una invitación teniendo presente los pasos explicados anteriormente. Después, algunos estudiantes presentarán la invitación que realizaron mencionando los pasos que usaron, con el propósito de que la docente pueda hacer una retroalimentación.

Para finalizar, los estudiantes crearán la invitación a la presentación del proyecto final con diferentes materiales que la docente les facilitará, teniendo en cuenta que irá dirigida a los padres de familia y a los miembros de la comunidad institucional.

Para concluir la sesión, la docente le preguntará a los estudiantes ¿Cómo se sintieron en la jornada? ¿Que aprendieron en la jornada? para dar la despedida.

Sesión N-10

Nombre: Mi creación

Fecha: 18/01/2021

Objetivos específicos: Crear los escenarios correspondientes para la presentación final del videojuego a través de materiales didácticos con el fin de que los estudiantes preparen la exposición final.

Contenidos:

Conceptuales:

- Creación de la temática del videojuego

Procedimental:

- Preparación del escenario
- Asignación de las partes que componen el video juego escogido.

Actitudinal:

- Trabajo en equipo
- Respeto hacia los compañeros y compañeras
- Tolerancia
- Creatividad

Proceso didáctico:

Se iniciará la clase saludando a todos los niños y niñas para disponer a cada uno de ellos a las actividades a realizar en la clase. Seguidamente, la docente realizará una actividad de selección para los equipos de trabajo y el stand para la presentación de las partes del video juego, esta selección se llevará a cabo por medio de una actividad donde los estudiantes deberán de sacar un listón de una bolsa negra y dependiendo del color del listón se organizan los grupos y se determinará el stand que les corresponde en base a los personajes, historia del video juego, comandos y escenarios.

Finalmente, los estudiantes deberán de crear sus respectivos escenarios con los materiales didácticos que facilitará la docente.

Para concluir, la docente se despedirá de cada uno de los estudiantes animándolos a participar del proyecto final y dándole las gracias por su esfuerzo y dedicación.

Sesión N - 11

Nombre: Let 's start !

Fecha: 18/01/2021

Objetivos específicos: Exponer las partes del video juego como lo son los personajes, historia del video juego, comandos y escenarios por medio de los stand que realizó cada equipo de trabajo con el fin de que los estudiantes presente lo aprendido en el proyecto.

Contenidos:

Conceptuales:

- Videojuegos

Procedimental:

- Exposición del videojuego

Actitudinal:

- Trabajo en equipo
- Tolerancia

Proceso didáctico:

Se iniciará la actividad dando paso a cada uno de los niños y niñas a la respectiva exposición en inglés, la docente cumplirá un rol pasivo , donde será un medio de ayuda si los estudiantes la necesitan. Además estará observando cada una de las exposiciones evaluando cada uno de los estudiantes mediante una rejilla (ANEXO).

Al finalizar las exposiciones los estudiantes realizarán una mesa redonda donde expliquen cómo se sintieron durante todo el proceso del aprendizaje a lo largo del proyecto, para así la docente conocer la opinión de cada uno de ellos; dando por terminada la sesión y el proyecto.

Diario de campo

Fecha: 19 de septiembre del 2020

Investigadora: Jessica Cardona Bedoya

N° de sesión: Reflexión inicial

Durante el proceso de educación en la carrera de Licenciatura en Bilingüismo con Énfasis en inglés me he enfrentado a diferentes materias en las cuales con base a diferentes teorías fomentan algunas estrategias y metodologías que aluden a la pedagogía de cómo enseñar adecuadamente en el aula de clase. Al haber cursado la materia de iniciación a la práctica puede poner en uso todos esos tips que había aprendido durante las clases teóricas, sin embargo, pude notar que no tenía bases sólidas para poder crear un aprendizaje más significativo en los estudiantes ya que las clases se basan en actividades de un tema en específico alejado de la realidad educativa de los estudiantes. Además, también pude evidenciar que el inglés sigue estando aislado de todas las materias. A pesar de que los docentes encargados de las materias de prácticas nos sugerían usar en el aula la estrategia de Task Based Learning (aprendizaje basado en tareas) la enseñanza de los temas en muchas

ocasiones no se entrelazan y no se transversalizan con lo que los estudiantes estuvieran viendo en otras materias. Por lo tanto, tuve la necesidad de acudir a dos estudiantes de la Licenciatura en Pedagogía Infantil para que me ayudaran a crear mis clases más significativas, al hablar con ellas fue cuando conocí por primera vez el término de Unidad Didáctica.

Fecha: 19 de septiembre del 2020

Investigadora: Erika Cardona Bedoya

Nº de sesión: Reflexión inicial.

Teniendo presente que en la carrera de Licenciatura en Pedagogía es muy importante como tal la transversalización de todas las áreas de aprendizaje, por lo tanto en los semestre se pueden evidenciar diferentes didácticas ya sea de matemáticas, ciencias naturales, artes, sociales y de qué manera podemos llegar a esa transversalización y lo realizamos a través de unidades didácticas, las cuales se propone un tema en particular en donde no solo se involucre el concepto a enseñar sino que se centre en todas las áreas y que sea de una manera significativa; sin embargo cabe aclarar que a pesar que pretende involucrar todas las áreas de conocimiento, se está dejando a un lado el área del inglés, ya que se puede conocer cuál es la estructura de una Unidad Didáctica pero al momento de llegar al área de inglés se nos dificulta ya que no sabemos qué enseñar para poder lograr un aprendizaje significativo, por lo tanto no se puede hablar de transversalización cuando no se están abarcando todas las áreas y al realizar esto se está perdiendo toda la intención de que cada aprendizaje se realice de manera integral y significativo, ya que muchas docentes de básica primaria al momento de laborar les exigen también enseñar dicha área cuando no hay tenido un acercamiento, por eso se considera también muy importante para tener una idea de cómo se puede llevar el inglés a niños y niñas al aula de clase y que sea tan importante como las demás áreas y que no esté aislada de su contexto y de su vida diaria.

Fecha: 19 de septiembre del 2020

Investigadora: Valeria Zuluaga Ocampo

Nº sesión: Reflexión inicial.

Creo que la unidad didáctica es importante para la Licenciatura en Pedagogía Infantil ya que ayuda tener presente a la hora de enseñar el ¿Qué?, ¿Cómo? y ¿Para qué?, es decir unos contenidos conceptuales o temáticos, el proceso para implementar ese concepto y la importancia de que los niños y niñas entiendan los conceptos para aplicarlo en su vida diaria. Ya que ser maestra no solo implica que ellos aprendan, sino que también lo apliquen en su vida, sean seres críticos que sepan resolver problemas.

Además, la unidad didáctica permite que los niños y las niñas aprendan de una forma transvesalizada con otras áreas del conocimiento, facilitando el proceso de enseñanza-aprendizaje con el fin de llevar a que el estudiante piense, indague, reflexione, razone y formule hipótesis;

por ello los docentes requieren poner en juego todo un saber pedagógico, científico y filosófico que permite que en el aula se desarrolle un mundo entero de construcción de conocimientos o saberes.

Al momento de enseñar el inglés como segunda lengua, se piensa en que solo se puede hacer de una forma tradicional (memoria, repetición, traducción y escritura). La meta que actualmente tienen los docentes de lengua inglesa es que los niños comprendan y sea conscientes de la relación entre lo que piensa-habla, que se pregunten ¿Por qué es importante aprender inglés?, ya que la enseñanza solo se basa en repetir si no que los niños y niñas tengan un gusto por el idioma inglés y los docentes busque nuevas estrategias o herramientas, que ayuden a la enseñanza de una forma transversal con otras áreas de concomitancia como informática, sociales, ciencias entre otras.

Fecha: 22 de septiembre del 2020

Investigadora: Jessica Cardona Bedoya

Nº de sesión: Diagnóstico

En el momento en que se estaba diseñando la primera sesión de la Unidad Didáctica llamada diagnóstico me pude dar cuenta que dentro de las fases que se deben de seguir en una planeación de una Unidad Didáctica existen parámetros que en las planeaciones que he realizado en mis prácticas hay cosas similares como los objetivos y basarnos en algunos lineamientos que propone el Ministerio de Educación. Sin embargo, existen algunos elementos como lo son los conceptos de la didáctica, procedimentales, actitudinales y conceptuales que desconocía su significado y enfoque, pude aprender a redactar cada uno de esos conceptos, en mi perspectiva considero que son importantes ya que me llevan a pensar no solo en el contenido de las clases, si no también en esos principios y aspectos morales del ser humano que se pueden trabajar por medio de la enseñanza de un tema en específico.

También nos dimos cuenta que en Colombia no existen lineamientos o mallas curriculares lo suficientemente adecuadas para la enseñanza del inglés ya que en su mayoría aluden a una enseñanza de un vocabulario. En base a esto pude determinar que en el lapso del proceso de aprendizaje del inglés en los estudiantes de básica primaria pueden encontrarse la mayoría de la fossilización ya que las docentes de básica primaria desconocen la pronunciación debida de algunas palabras y qué elementos se deben de tener en cuenta para la enseñanza de una segunda lengua.

Por medio de este primer diseño de la Unidad Didáctica pude notar que es una planeación mucho más profunda y significativa comparándola con las planeaciones que se manejan dentro de la Licenciatura en Bilingüismo, ya que a pesar de que nos han incitado a usar metodologías tales como CLIL y Task based learning, siguen aludiendo a solo presentar actividades dentro de la clase mas no se profundiza como debería de serlo.

Fecha: 22 de septiembre del 2020

Investigadora: Erika Cardona Bedoya

N° de sesión: Diagnóstica

Durante la realización de la sesión número uno, se tuvo muy en cuenta el formato que durante el programa nos han enseñado, por lo tanto, se tuvo en cuenta su formato, como lo son los datos personales, nombre la sesión, objetivo general, específico, contenidos conceptuales, procedimentales y actitudinales, y para finalizar el desarrollo de las actividades con sus respectivos momentos como lo es el encuadre, el desarrollo, cierre y evaluación.

Como primer momento se hizo un pequeño repaso de cómo se redacta los contenidos ya que la compañera de bilingüismo no tenía muy claro cómo se redactaban y que función cumplía cada uno, al momento de redactar las actividades propuestas fue un poco rara, ya que siempre tenía en mi mente que los estudiantes no iban a entender o si era muy complejo para ellos, ya que aun tengo esa barrera de que el inglés es complejo para los niños y niñas, sin embargo al momento de la compañera de bilingüismo nos iba explicando poco a poco de lo que los estudiantes pueden y que se puede enseñar, me empezó a sorprender porque desde lo personal no sabía qué cosas se le puede enseñar a los estudiantes del grado escogido; además conocí diferentes documentos como lo son los lineamientos curriculares de inglés que propone el ministerio que fue un poco frustrante ya que no especifica mucho en básica primaria y se centra mucho en la educación media y las mallas curriculares que hablan de lo que deberían saber los estudiantes en un grado específico.

También puede evidenciar que en el proceso didáctico en ambas carreras tienen cosas similares que resalto, como lo es el encuadre dónde se realiza la indagación de saberes previos, la presentación del tema, en el momento del desarrollo, tener en cuenta la explicación, la confrontación de saberes y por último esa evaluación que permite conocer lo que entendieron y no que va acompañado del cierre, sin embargo, la forma o estilo de redactar si es un poco distinto, ya que estoy acostumbrada a especificar cada actividad y ser muy expresivas con todo, por otra lado mi compañera de bilingüismo está acostumbrada a ser más concreta con lo que se va a realizar.

Fecha: 22 de septiembre del 2020

Investigadora: Valeria Zuluaga Ocampo

N° de sesión: Diagnóstica

Al momento de realizar la primera sesión me sentí más cómoda ya que manejaba algunos conceptos sobre el proceso de la unidad didáctica y como debía hacerlas.

En esta sesión se inició con la descripción de cómo se realizaría el diagnóstico y la indagación, donde se plantearon diferentes puntos: un objetivo general para que la docente que lo realice tenga claro las metas al finalizar la unidad didáctica, unos objetivos específicos, el contenido conceptual, procedimental y actitudinal y por último el proceso didáctico.

A lo largo de la planeación de dicha sesión se presentaron problemas al redactar los objetivos ya que no se tenía conocimiento de que verbos se debían utilizar o su orden, pero poco a poco se fueron solucionando las dudas con las búsquedas realizadas.

Opino que esta primera sesión ayudaría mucho al docente a crear un ambiente amigable, sano y confiable para los estudiantes; además a indagar o tener un registro de los saberes previos que cada uno de los estudiantes posee para empezar un andamiaje y una apropiación de conceptos. Considero que es la más importante ya que evalúa todo lo que se quiere enseñar de una forma dinámica, teniendo presente una enseñanza- aprendizaje de forma transversalizada y teniendo en cuenta una formación integral.

Fecha: de octubre del 2020

Investigadora: Jessica Cardona Bedoya

Nº de sesión: 2

En esa sesión hubieron algunas dificultades con respecto a la redacción del objetivo específico ya que yo al ser estudiante de la licenciatura en bilingüismo el conocimiento aprendido con respecto a la redacción de los objetivos es completamente diferente frente al conocimiento de las estudiantes de pedagogía infantil. Considerando que normalmente en mis redacciones de objetivos puedo usar dos de ellos donde se evidencie lo que se pretende realizar en la clase. Además se torna un poco complejo para mí entender los contenidos de la Unidad Didáctica (procedimentales, actitudinales y conceptuales) ya que no había estado relacionada con ninguno de ellos anteriormente. Desconocía totalmente que una redacción de la planeación tenía que ser tan específica.

Otro aspecto que noté que era diferente fue que yo cuando redacté una planeación tengo en cuenta los posibles problemas que se pueden presentar dentro de la clase y las posibles soluciones que puedo tener en cuenta para llevar a cabo exitosamente la clase, aspecto que no se tuvo en cuenta para realizar la planeación de la Unidad Didáctica.

Finalmente, al culminar la planeación de esta sesión me surgió la idea o el cuestionamiento de si era posible combinar los elementos que yo como estudiante de bilingüismo he adquirido en mi proceso de aprendizaje con lo que las estudiantes de pedagogía saben con respecto a los elementos que se deben de tener en cuenta para la redacción de las planeaciones.

Fecha: de octubre del 2020

Investigadora: Erika Cardona Bedoya

N° de sesión: 2

En esta sesión sentí un poco de desequilibrio, ya que se tuvo muchos desacuerdos de cómo se redacta un objetivo específico, por lo tanto, quedamos confundidas de la manera en la que se redactan, desde la licenciatura en pedagogía siempre nos han enseñado que se estructura desde que como y para que se realiza, y desde el bilingüismo sólo se realiza desde que, por lo que me resulta incompleto, sin embargo se llegó a un acuerdo y poder indagar más de cómo se puede realizar.

De acuerdo a las actividad fue muy satisfactorio cómo fluyó todo sin dificultad, ya que siempre he considerado que mientras uno ya tenga parte de la unidad didáctica realizada, es decir tener ya listas lo que se va realizar, se puede evidenciar un orden, un equilibrio en cada sesión y poder llegar así a la transversalización, a través de la unidad didáctica la redacción no se resulta difícil y también tener presente que todo va de acuerdo a un hilo conductor, en la cual toda sesión lleva a un mismo fin.

También considero que la barrera de pensar que todo es muy difícil para lo estudiantes va disminuyendo poco a poco, ya que al momento de explicar la compañera de bilingüismo que actividad pueden ser acordes, me va dando más tranquila y empiezo a notar la importancia de conocer el inglés dentro de la licenciatura, y que al salir de la carrera podemos encontrarnos con un gran desafío que se pueden convertir en barreras dentro del aprendizaje y volver a caer en la rutina de abordar el área de inglés no como se debe y dejarla a un lado.

Fecha: 06 de octubre del 2020

Investigadora: Valeria Zuluaga Ocampo

N° de sesión: 2

Al momento de realizar esta sesión conocí nuevos juegos para el desarrollo de las sesiones por parte de la licenciada en bilingüismo, uno de los juegos es la “mesa de eruditos”, el cual consiste en trabajar en una mesa redonda un tema en específico, escuchando las opiniones de los estudiantes acerca del tema para construir una idea entre todos.

A lo largo de mi carrera no había escuchado nada acerca de este juego y considero que es muy interesante, esto se debe a que abre un mundo de posibilidades para implementar nuevas estrategias dentro de las clases que ayudan a dinamizar los temas tratados y desarrollan habilidades que vinculan el aprendizaje significativo.

Aplicando lo descrito por los autores Nisbet y Shuckersmith (1997) estas nuevas estrategias dentro del aula de clases son procesos ejecutivos los cuales permiten elegir, coordinar, y aplicar diferentes habilidades y capacidades de los estudiantes, además de que no solo ayudan a las capacidades de cada estudiante, sino que cada uno de ellos aprende y puede resolver problemas de la vida cotidiana, realizando una búsqueda de información y determinando la veracidad de una información.

Pienso que esta sesión fue más formativa e enriquecedora ya que aprendí nuevas herramientas y estrategias para mi vida profesional.

Fecha: 31 octubre 2020

Investigadora: Jessica Cardona Bedoya

N° de sesión: 3

Dentro de esta sesión de la Unidad Didáctica se presentaron aspectos que generaban preguntas tales como qué información debe darse en inglés y en español. Desde el comienzo de la carrera de Licenciatura en Bilingüismo se fomenta a los docentes en desarrollo dentro de las clases de inglés potenciar al máximo el uso de este usando diferentes estrategias para que los estudiantes puedan entender la información presentada en la clase, por lo que mi pensamiento sobre el uso del inglés dentro de las sesiones es un 100% sin embargo existieron algunas diferencias con estudiantes de pedagogía infantil ya que consideraban que era oportuno en las primeras clases optar por usar el español en un 60% y el inglés en un 40% mencionando que el vocabulario que se piensa trabajar en la clase puede ser un poco difícil para los estudiantes y que era mejor que solo se empezará por un vocabulario fácil y a medida que se fuera avanzando en las sesiones ir aumentando el uso del inglés por lo que les explique que es mejor iniciar desde la primera clase fomentando el inglés para que los estudiantes se familiaricen más

Por otra parte, se me ha dificultado un poco entender los conceptos que se manejan en la Unidad Didáctica que son los procedimentales, conceptuales y actitudinales ya que confundo un poco los elementos que deben de estar en cada uno de ellos, pero con la ayuda de las estudiantes de pedagogía he podido entender en qué consiste cada uno. Es importante resaltar que para acordar las actividades para la sesión las tres

estudiantes tenemos ideas muy parecidas con respecto a la dinamización de ellas para que los estudiantes puedan disfrutar el aprendizaje, se nota entonces la experiencia de cada una de nosotras en base a las prácticas pedagógicas que hemos tenido.

Además pude notar que dentro de las planeaciones de las estudiantes de pedagogía infantil al finalizar realizan procesos de metacognición donde se realizan preguntas a los estudiantes de acuerdo a lo que aprendieron y su opinión acerca de la clase que se presentó, proceso que desconocía totalmente su término y su finalidad, ya que dentro de mi práctica yo generaba preguntas para conocer qué les gustó a los estudiantes y que se podía mejorar de la clase con enfoque de autoevaluación dejando a un lado la evaluación final de la sesión para conocer si los estudiantes aprendieron el tema o tienen vacíos con respecto a lo aprendido.

Fecha: de octubre del 2020

Investigadora: Erika Cardona Bedoya

N° de sesión: 3

En esta sesión me sentí más cómoda a la manera de cómo se podría desarrollar la sesión, ya que en las anteriores sesiones se pudo aclarar e indagar de cómo se debe planear o que se debe tener en cuenta en cada sesión desde cada programa, considero que la única dificultad que encontré fue saber identificar en qué momento se tendría que involucrar el inglés ya que se había pensado realizar el translingüismo en cada una de las sesiones, a pesar que sabía el significado no sabía cómo se podría poner en práctica, sin embargo, la compañera de licenciatura de bilingüismo nos mostró a través de ejemplos en que momento se debería de tener presente para que el aprendizaje sea más significativo y no se convirtiera en una traducción de una clase.

Por otra parte, lo que se pretendía también es poder mostrar a cada uno de los estudiantes los posibles videojuegos a trabajar en cada una de las sesiones, y considero que esta parte es muy esencial, ya que no siempre las docentes son las protagonistas del aprendizaje de los estudiantes, ya que este debe ser conjunto, por lo tanto indagar sobre lo que ellos quieren y cómo quieren aprender hace que el aprendizaje sea más colectivo en la cual el docente pasa a ser un mediador o guía del aprendizaje. Además, que antes de hacer la sesión cada video juego fue investigado, por lo tanto esto también hace que las docentes se envuelvan en los temas que les gustan a los niños y niñas, ya que los gustos de años anteriores no son los mismo de ahora, por lo tanto estar actualizados hace que al momento de enseñar los estudiantes se sientan más familiarizados.

Fecha: 26 de octubre del 2020

Investigadora: Valeria Zuluaga Ocampo

N° de sesión: 3

Para esta sesión me sentía más cómoda, ya que la directora del proyecto había revisado previamente la planeación y nos había dado la aprobación de cómo estábamos realizando la unidad didáctica.

Opino que el saber previo es muy importante para las el proceso didáctico al momento de desarrollar una clase o una planeación, ya que nos ayuda a indagar qué conocimientos tienen los estudiantes sobre una temática o un concepto en este caso los videojuegos, por esta razón se desarrolló el juego de “hot potato”.

Los videojuegos son una temática que se escogió para el diseño de nuestra unidad didáctica, ya que por experiencias en las prácticas pedagógicas sabemos que es importante partir de los intereses de los estudiantes, puesto que fomenta la motivación y la participación dentro del salón de clases y fortalece el aprendizaje significativo.

Por otro lado, pienso que las TIC son herramientas que debemos de aprovecharlas dentro del aula, ya que estas fortalecen en los estudiantes la creatividad, mejora la participación, atención y desarrollan las capacidad y habilidades cognitivas, afectivas, éticas y sociales, además de que prepara y acerca a los estudiantes a la tecnología enseñándoles a tener un buen uso de esta con un aprendizaje significativo y de fácil acceso.

Fecha: 31 octubre 2020

Investigadora: Jessica Cardona Bedoya

N° de sesión: 4

Al realizar el diseño de la cuarta sesión de la Unidad Didáctica me di cuenta de varios factores que dentro de las planeaciones que normalmente hago en mis prácticas no tengo en consideración. El concepto actitudinal es un elemento importante al momento planear las clases ya que este permite conocer qué valores se van a trabajar en la clase, a pesar de que si se tiene en cuenta en el momento de la clase no se plasma explícitamente en la planeación los valores a los que los estudiantes se van a enfrentar. Considero que este concepto es muy necesario tenerlo presente en la planeación ya que este nos puede anticipar un problema y pensar adecuadamente que posible soluciones se le puede brindar si un estudiante no tiene presente ese valor en la clase, por ejemplo si dentro del concepto actitudinal en una clase específica vamos a realizar trabajos

en grupo podemos tener en mente algún problema que se puede presentar en la clase con un estudiante que se le dificulta trabajar en grupo y saber de antemano posibles soluciones para el estudiante y no enfrentarnos a una improvisación que puede resultar errónea. En base a este concepto que se trabaja en la Unidad Didáctica pude concluir dos aspectos, el primero que es necesario planear de manera integral todas las clases y no solo enfocándonos en el contenido y en las actividades que se van a presentar en la clase, segundo que las planeaciones de las docentes de pedagogía son más detalladas que las planeaciones de los estudiantes de bilingüismo.

Fecha: de octubre del 2020

Investigadora: Erika Cardona Bedoya

N° de sesión: 4

Cuando empecé a realizar las prácticas en pedagogía infantil siempre me han dicho que cada concepto o tema que se enseñe dentro del aula hay que preguntarse si ello le va a servir para su vida diaria, que es muy importante esa preparación para la vida real, ya que muchas veces se enseñan cosas que ellos nunca van a utilizar y más adelante se olvidará; por lo tanto al realizar las votaciones considero que es un muy buen pretexto para enseñar lo que es la democracia y el respeto a la opinión de los demás, esta actividad siempre me ha gustado hacerlo con los estudiantes y considero que siempre ha sido un éxito, ya que se ha visto que ellos conocen un poco sobre las votaciones que se hacen en el país además de conocer una nueva palabra que es democracia, y ponerla en práctica y así adquieren un aprendizaje que les servirá para toda la vida.

Con respecto a las demás actividades que se pretenden desarrollar, es muy importante tener presente diferentes maneras de evaluar saber si los estudiantes están comprendiendo lo que están leyendo, normalmente para evaluar o conocer ello, se hace mediante de preguntas o de un resumen, por lo tanto al tener presente otras estrategias como lo es el teatro, también ayuda a que el docente pueda determinar si los estudiantes están comprendiendo y considero que puede ser más divertido para ellos y pueden comprender más fácil, por ello, considero que el docente al momento de realizar la planeación pueda salir de la zona de confort e innovar diferentes estrategias que tienen el mismo fin pero con un resultado más positivo.

Teniendo presente lo anterior, considero que cada una de mis compañeras siempre quieren tener presente ello, por lo tanto, siempre se trata de buscar diferentes estrategias que nos puedan ayudar a que el aprendizaje sea más ameno y más significativo para cada uno de los estudiantes y esto también se convierte en un desafío para cada uno de los docentes, ya que se están exigiendo de llevar al aula estrategias significativas e investigar para que la labor docente vaya creciendo.

Fecha: 26 de octubre del 2020

Investigadora: Valeria Zuluaga Ocampo

N° de sesión: 4

Para esta sesión pienso que es la más interesante ya que se dará a conocer los tres videojuegos, para la elección del videojuego se utilizara la democracia que, considero que es un factor importante dentro del aula de clases y la convivencia de los niños.

La democracia es importante en la vida de las personas como otra área del conocimiento o habilidades, ya que ayuda a que los estudiantes comprendan sus libertades y aprendan a respetar los derechos y los deberes de todas las personas con las que conviven en su vida, también les enseña a los estudiantes a tener una responsabilidad colectiva y no solo individual.

En el aula se implementa la democracia para que el proceso de enseñanza y aprendizaje sea significativo y humanista, se puede empezar dando participación de los estudiantes con sus ideas y enseñando el respeto que se debe tener hacia las ideas de los demás en el momento de debatir. Además permite al estudiante aprender a tomar decisiones en grupo frente a situaciones de la vida cotidiana.

Considero como futura docente, que esta sesión fortalece tanto a los docentes como a los estudiantes, puesto que, la democracia es un sistema muy importante para la vida de cada una de las personas ya que enseña a respetar o compartir los diferentes puntos de vista y es importante enseñar estos valores desde el aula de clase.

Fecha: de octubre del 2020

Investigadora: Jessica Cardona Bedoya

N° de sesión: 5

El contenido y el enfoque que se determinó para esta sesión considero que fue muy importante ya que si es un tema que se va a abarcar durante toda la Unidad Didáctica es necesario que los estudiantes conozcan su trasfondo donde puedan hacer una debida introspección de ese elemento que ellos usan en su vida cotidiana para entretenimiento. Además, considero que esta sesión es una de las más importantes ya que se está presentando un indicio de conocer cómo los estudiantes entienden un texto.

Por otro lado, acordar las actividades que se deben de presentar en clase para que los estudiantes pudieran aprender de una manera más dinámica fue un poco difícil ya que no se tenía muchas ideas y no se llegaba a un acuerdo o teníamos que pensar mucho qué actividades tener en cuenta para la clase. En mi perspectiva de docente en desarrollo y en base a experiencia en la enseñanza adquiriré un estilo de enseñanza que se

enfoca en presentar a los estudiantes actividades innovadoras, teniendo en cuenta unas ya creadas. Lo que hago yo para mi planeación es modificar esas actividades para que sea algo nuevo para los estudiantes, aspecto que quería plasmar en todo el diseño de la Unidad Didáctica, pero tuve que empezar a tener en cuenta que estoy trabajando con dos personas más y que se tiene que llegar a un acuerdo teniendo en cuenta los tres estilos de enseñanza.

Fecha: de octubre del 2020

Investigadora: Erika Cardona Bedoya

N° de sesión: 5

En esta sesión considero que es muy importante que cada estudiante conozca sobre lo que se le va a enseñar, por lo tanto empezar con la historia del videojuego servirá para que cada uno de ellos puedan conocer más a fondo sobre lo que se va a enseñar en el transcurso de las sesiones.

Además, de presentar otra estrategia para la comprensión lectora que es la exposición y extraer las ideas principales, estas estrategias es muy importantes tenerlas en cuenta y también servirá para que la docente tenga pleno conocimiento de cómo están entendiendo y comprendiendo cada uno de los textos; por otro lado el trabajo colectivo es muy relevante en esta sesión, ya que entre pares van a construir el aprendizaje y esto no solo ayuda para adquirir un nuevo concepto sino también para que puedan tener más empatía y respeto hacia el otro que personalmente es algo que siempre pretendo trabajar en cada una de las sesiones.

Fecha: 02 de noviembre del 2020

Investigadora: Valeria Zuluaga Ocampo

N° de sesión: 5

Al realizar esta sesión me sentía incomoda con mis compañeras de trabajo, puesto que sentía que no aportaba ideas para el desarrollo de dicha sesión, poco a poco se fue redactando la sesión fluían más las ideas de las tres licenciadas y autoras de la unidad didáctica, creando así estrategias y actividades que sean armónicas tanto para el docente que la ejecute y los estudiantes, teniendo en cuenta de que es un tema difícil para algunos estudiantes como lo es la comprensión lectora.

En la comprensión lectora los estudiantes deberán de tener varios mecanismos para entender lo que sucede dentro de la historia y poder analizar dichas acciones, comandos, personajes entre otros para entender y comprender mucho mejor lo que está presentando en la clase.

Fecha: de octubre del 2020

Investigadora: Jessica Cardona Bedoya

N° de sesión: 6

Teniendo presente el diseño de esta sesión en primera instancia me puse a pensar acerca de los momentos en lo que se va a usar el inglés y en el español, considero que este aspecto me causa en muchas ocasiones algunas confusiones ya que he experimentado que a los estudiantes en su mayoría de instituciones públicas no se les incentiva a tener un gusto por el inglés ya que no lo ven llamativo o difícil de entender. Sin embargo, al estar envuelta en ese contexto de los videojuegos genera en el estudiante una motivación, considero entonces que el interés de los estudiantes puede aumentar e indirectamente puede apartar esas barreras que pueden tener o que les han generado frente al inglés.

Seguidamente quisiera mencionar que ya en esta sesión se siente más fluidez al pensar que actividades pueden ser llamativas y significativas para los estudiantes ya que con las docentes de pedagogía se ha creado ya una amplia gama de formas que pueden ayudar al estudiante a aprender de una manera dinámica el inglés y que a su vez se empiece a mejorar esa habilidad de comprensión lectora que como bien se ha manifestado en esta investigación es un problema altamente evidenciado en Colombia, por lo tanto, en mi percepción el interés que el docente le debe de generar al estudiantes para que pueda aprender exitosamente un tema es algo muy importante.

Fecha: de octubre del 2020

Investigadora: Erika Cardona Bedoya

N° de sesión: 6

Para esta sesión, se tuvo en cuenta varias estrategias para la comprensión lectora, por lo cual me sentí muy a gusto, ya que con cada una de mis compañeras se realizaron diferentes aportes para la realización de esta, además que se tuvieron en cuenta diferentes elementos que también ayudan para que el aprendizaje sea más integral.

Considero que en este punto cada una de las compañeras nos completamos muy bien, ya que antes por parte de la compañera de bilingüismo se confundía un poco sobre los contenidos o en los momentos de cada una de las sesiones y por parte de las de pedagogía no sabíamos en qué momento podríamos involucrar el inglés o el español, por ello, creo que hasta el momento nos hemos complementado muy bien y cada una ha aportado cosas significativas que desconocemos y que poco a poco fuimos aprendiendo en conjunto.

Fecha: 21 de noviembre del 2020

Investigadora: Valeria Zuluaga Ocampo

N° de sesión: 6

Para esta sesión me sentí un poco incómoda al momento de expresar las ideas que tenía acerca de herramientas o juegos para poder desarrollar la clase o la sesión. En esta sesión se resaltó la participación de mis compañeras de licenciatura en bilingüismo y de licenciatura en pedagogía infantil al momento de redactar la sesión.

Para el desarrollo de la sesión se pensó que los estudiantes tuvieran un mayor conocimiento acerca de algunos elementos característicos sobre los videojuegos, uno de ellos son los personajes, donde los estudiantes deben de comprender acerca de su historia, acciones y comandos con el fin de analizar y dar una pequeña síntesis de lo que se compone cada uno de los personajes.

Pienso que esto, ayuda a los docentes, a que los estudiantes analicen acerca de algunas características y comprendan la historia, además hace que los estudiantes reconozcan las acciones y el rol que cumple el personaje en el videojuego.

Fecha: de octubre del 2020

Investigadora: Jessica Cardona Bedoya

N° de sesión: 7

Al pasar cada una de las sesiones pensaba que sería más sencillo adecuar el objetivo exacto para la sesión, sin embargo se convertía para mí un esfuerzo mayor ya que los objetivos que manejaba en mis prácticas no seguían estrictamente unos patrones a cumplir, y que si no se cumplía no se podía considerar un buen objetivo. En esta sesión pude hacer una correcta introspección de cómo realizar un objetivo completo donde se debe de tener en cuenta el “Qué, Cómo y Para Qué” y me di cuenta que al redactar un objetivo de esta manera se puede entender a claridad lo que se pretende realizar en la clase. Con respecto a el tema de la sesión considero que para los estudiantes puede resultar muy interesante la clase al ver cómo la docente también quiere conocer el entorno de entretenimiento que usan los estudiantes ya que esto genera un confianza entre ellos y la docente, aspecto que en un futuro puede ser muy positivo ya que la docente crea en el aula de clase un ambiente cómodo donde la ansiedad por participar en inglés por parte de los estudiantes puede disminuir y esto hace que el contenido de la clase sea aprendido satisfactoriamente. Además considero que este tipo de actividad puede ser un tipo de evaluación formativa donde el docente se da cuenta si el estudiante ha realizado una buena introspección de los temas vistos anteriormente.

Fecha: de octubre del 2020

Investigadora: Erika Cardona Bedoya

N° de sesión: 7

Como lo mencione en una de las anteriores reflexiones, considero que es muy importante que cada uno de los estudiantes conozcan a fondo cada uno de los temas para que se desenvuelvan de la mejor manera en cada una de las actividades, por lo tanto esta sesión en la cual el tema son los comandos del video juego no solo les servirá para las actividades que se plasman más adelante, sino también que estos comandos sirven para muchas cosas de su vida diaria al momento de emplear una segunda lengua (inglés) ya que en muchas ocasiones necesitamos comunicarnos con comandos y esto hace que ellos crezcan su vocabulario.

Al momento de redactar la sesión sentí un poco de susto de cómo ellos podrían realizar la actividad de explicarle a la docente de cómo se juega, ya que son cosas nuevas para ellos, por ello se pensaron en actividades que le ayudarán a los estudiantes a que se les facilitara y poder lograr el objetivo.

Fecha: 10 de diciembre del 2020

Investigadora: Valeria Zuluaga Ocampo

N° de sesión: 7

Para esta sesión me sentí motivada porque los estudiantes iban a conocer y dar las indicaciones necesarias para que la docente pudiera entender el video juego y como se iba a jugar, teniendo en cuenta la historia leída, las características principales y los roles de cada personaje.

Para esta sesión se tuvo en cuenta un concepto clave que fueron “los comandos” donde los estudiantes debían de analizarlos detalladamente, además de explicarlos con sus propias palabras para que otros lo pudieran entender y apropiarse de su conocimiento, con el fin de fortalecer en los estudiantes una comunicación asertiva con la docente al momento de dar las instrucciones de cómo se juega. Además los estudiantes deben de fijar la atención, ser claros y concisos al momento de dar una instrucción.

Pienso que esta sesión ayudará a los estudiantes a desarrollar diferentes habilidades cognitivas que les permitirá desenvolverse en cualquier ámbito social y cultural.

Fecha: de octubre del 2020

Investigadora: Jessica Cardona Bedoya

N° de sesión: 8

En esta sesión quiero resaltar que un aspecto que he aprendido durante estos 5 años en la Licenciatura en Bilingüismo, es que es importante tratar de tener en cuenta los contextos de los estudiantes para la enseñanza. A pesar de que durante mis prácticas pedagógicas ha sido complejo poder determinar el contexto de los estudiantes considero que en esa sesión se está evidenciando mucho ese contexto, ya que el tema de interés de los estudiantes para su entretenimiento son los videojuegos. En mi perspectiva considero que si un estudiante se enfrenta a un texto que le causa curiosidad, motivación e interés leer, la habilidad de comprender todo lo que está allí escrito se convierte en algo divertido. Además, otro aspecto que considero importante, es el de la información previa que se le brinda al estudiantes para que pueda hacerse a una idea de lo que se va a enfrentar en la lectura; las preparaciones antes de las lecturas son actividades notorias dentro de la carrera. Los estudiantes ya conocieron varios aspectos del videojuego, entendieron su organización, por lo tanto, cuando estén leyendo el texto para ellos será mucho más sencillo identificar los aspectos de los textos narrativos y en un futuro realizar una comparación con otros textos teniendo presente lo anterior aprendido.

Fecha: de octubre del 2020

Investigadora: Erika Cardona Bedoya

N° de sesión: 8

“Jugar es la forma favorita de nuestro cerebro para aprender” Diane Ackerman. En una de las primeras prácticas de licenciatura en pedagogía infantil un asesor de práctica nos preguntaba ¿qué era lo que más le gustaba a los niños y niñas? y siempre contestábamos: jugar, entonces nos decía que le debíamos de sacar provecho a eso, que el juego se convierta en un pretexto para el aprendizaje; junto a mis compañeras hemos tratado que cada actividad sea una nueva aventura para cada uno de los estudiantes, y ha sido muy significativo porque el aprendizaje que hemos adquirido es muy grande.

Teniendo en cuenta que en esta Unidad Didáctica se trabajará los textos narrativos considero que llegar a este punto y ya teniendo presente las anteriores sesiones, creo que son insumos para poder explicar y que lo estudiantes puedan conocer cuál es la estructura de los textos narrativos, además que lo van a realizar de una forma no convencional que también ayudará a la docente determinar si se está cumpliendo el objetivo.

También resalto que siempre se ha tratado antes de redactar las sesiones y pensar de cómo enseñar el tema ponerse en el lugar de los niños y niñas en la cual sean motivadoras para ellos y facilitar el aprendizaje que solo será de un momento, sino que les servirá en su vida diaria, además de conocer una nueva forma de aprender inglés

Fecha: 10 de diciembre del 2020

Investigadora: Valeria Zuluaga Ocampo

N° de sesión: 8

Para esta sesión me sentí alegre al momento de desarrollarla con mis compañeras de trabajo, ya que se pensó en una actividad que abarcara la temática pensándola para que fuera de una forma didáctica y no monótona para los estudiantes.

En esta clase trabajamos la dramatización que ayuda a los estudiantes a tener una espontaneidad a la hora de representar el objeto o los personajes, como lo es en este caso. Esta actividad puede aportar a las relaciones interpersonales de los estudiantes, ya que va a ser necesario trabajar en equipo o simplemente con el apoyo y respeto al momento de escuchar y prestar atención a la dramatización de sus compañeros o compañeras.

Por otro lado, se puede decir que en la clase es posible implementar técnicas o métodos que fortalezcan el análisis y comprensión de los detalles de los personajes del videojuego para poderlos dramatizar de una forma correcta. Así se puede trabajar el bienestar de los estudiantes, tanto físico como psicológico para favorecer la expresión y creatividad.

Fecha: de octubre del 2021

Investigadora: Jessica Cardona Bedoya

N° de sesión: 9

En esta sesión pude darme cuenta que dar por hecho que los estudiantes saben algo que puede ser muy obvio puede ser un error, ya que en conjunto con las docentes de la licenciatura en pedagogía infantil en la actividad puntal de “crear un invitación” ellas plantearon que era necesario dar una explicación completa a los estudiantes así ellos supieran que es una invitación por lo que esto me llevó a re-pensar que es necesario dar instrucciones muy específicas.

Por otro lado el tener una imagen de esta sesión en la vida real me hace sentir que es un momento donde los estudiantes pueden plasmar y dejar surgir todas esas ideas de creatividad en el diseño de la invitación y como es algo que a ellos les interesa es muy posible que pongan todo su

esfuerzo en realizar la actividad ya que es un producto de todo el trabajo y aprendizaje que ellos han realizado, En base a esta actividad, puedo afirmar que enfocar el aprendizaje de los estudiantes en un proyecto grande hace que haya en ellos una introspección alta de los temas vistos. Como lo mencioné en la reflexión de la sesión pasada, este tipo de actividades son para los estudiantes evaluaciones formativas que dan a conocer al docente los contenidos que han aprendido cada uno de ellos.

Fecha: de octubre del 2021

Investigadora: Erika Cardona Bedoya

N° de sesión: 9

En el programa de Licenciatura en Pedagogía Infantil es muy importante realizar el paso a paso para realizar algún producto de escritura, por lo tanto para esta sesión se tuvo presente lo que nos enseñaron el paso a paso que propone Jolibert de cómo se redacta una invitación, esto con el fin que los estudiantes puedan adquirir un conocimiento de una manera más significativa, por lo tanto es relevante conocer los saberes previos de cada uno de ellos, luego que se enfrenten a un texto siguiendo unos pasos, después ellos realicen la redacción y por último se enfrenten con el conocimiento que ellos adquirieron y el de la docente para que ellos puedan ver por sí solos sus errores y cómo organizarlos.

Teniendo en cuenta esto, se compartió con la compañera de Bilingüismo ese proceso que se realiza para que se pueda tener un aprendizaje más ameno, además que se les facilitará a los niños y niñas el nuevo concepto

Fecha: 26 de enero del 2021

Investigadora: Valeria Zuluaga Ocampo

N° de sesión: 9

Me sentí confiada en esta sesión ya que estábamos en la recta final de la redacción de la unidad didáctica.

Sabemos que la comprensión lectora es el análisis y comprensión que se le da al texto, además de tener un sentido lógico y coherente a la hora de escribir, por ello, se espera que en esta sesión los estudiantes comprendan los pasos de una invitación a la exposición de su trabajo final dando una cohesión y coherencia a la hora de escribir con lo aprendido en sesiones anteriores.

Como futura licenciada puedo decir que mecanismos como los juegos, las actividades en equipo, las imágenes, videos, audio, entre otros, hacen que fortalezca el aprendizaje de los estudiantes. Se puede observar que con ayuda de la práctica se incrementará la posibilidad que el conocimiento quede más claro y haya un aprendizaje significativo en los estudiantes.

Fecha: 10 de octubre del 2021

Investigadora: Jessica Cardona Bedoya

N° de sesión: 10

En el momento de diseñar esta sesión fue muy satisfactorio ver todo el proceso de actividades que se plantearon para que los estudiantes pudieran aprender de una forma diferente una segunda lengua que en muchas ocasiones es vista con pereza por parte de ellos. En este punto el planteamiento de la realización de cada sesión fue siendo mucho más sencillo ya que se tenía una fluidez grupal que conocía el objetivo que tenía cada sesión. En este punto me di cuenta que en varias ocasiones las planeaciones que hacía en mis prácticas pedagógicas no eran lo suficientemente adecuadas para hacerse llamar como proyectos ya que en ese proceso yo planteaba un proyecto para dos semanas considerando que era una planeación aludida a un proyecto.

Al estar redactando esta penúltima parte me di cuenta que había adquirido un conocimiento más profundo de lo que es enseñar de una manera no tradicional en la que se tiene en cuenta temas de interés de los estudiantes para abarcar los temas que se pretenden presentar en clase y que pueden ser entrelazados con otras áreas del conocimiento sin dejar de lado los contenidos gramaticales que se deben de presentar en inglés.

Fecha: de octubre del 2021

Investigadora: Erika Cardona Bedoya

N° de sesión: 10

Al momento de redactar esta sesión me sentí muy satisfecha, ya que para mí es muy importante que a la hora de realizar un proyecto, se dé un espacio para los estudiantes puedan realizar todo el material necesario para el final, ya que muchas veces cuando se deja de tarea, muchos de ellos no lo realizan o se los hacen en casa, por lo tanto si ellos mismos lo hacen y en grupo, el sentido de pertenencia empieza a crecer y a que ellos se sientan más importantes a la hora de la ejecución del proyecto final, además que la docente esté a su disposición para aclarar las dudas que aún se encuentran sobre algunos temas que se desarrollaron, por lo tanto, este pensar ha sido por parte de todas las compañeras ya que se pretende que cada actividad que se desarrolle tenga un significado valioso para cada uno de los estudiantes y de las docentes.

Fecha: 26 de enero del 2021

Investigadora: Valeria Zuluaga Ocampo

N° de sesión: 10

Para esta sesión me sentía motivada ya que para la redacción de dicha sesión se tiene en cuenta la creación del escenario y cada grupo deberá de imaginar haciendo uso de su creatividad para traer esto a la realidad.

Por ello, pienso que esta sesión servirá mucho para fortalecer todas el aprendizaje adquirido a lo largo de la unidad didáctica, además de que los estudiantes indaguen un poco más para tener un escenario similar a los elementos que componen el videojuego como son los personajes, la historia, el juego, los comandos y los diferentes escenarios aplicando la comprensión lectora.

Por otro lado, esta sesión fomentará la creatividad de cada uno de los estudiantes para que puedan crear y ambientar el stand con diferentes materiales reciclados o comprados, trayendo toda la experiencia virtual a la realidad y que cada uno de los invitados se sienta como si estuviera en el video juego.

Fecha: 20 de enero del 2021

Investigadora: Jessica Cardona Bedoya

N° de sesión: 11

El diseño de esta sesión crea muchas expectativas para mí como docente ya que como es el producto final de los estudiantes se espera ver unos frutos muy buenos con respecto a los conocimientos que cada uno de ellos ha aprendido. Es importante resaltar que durante mi experiencia de docente en desarrollo no había planeando muchas clases que acabaran con proyectos finales que fueran grandes y que no se confundieran con una simple actividad, por lo que el conocer, presenciar, analizar y diseñar toda la planeación para llegar a un producto final creo en mí un mayor conocimiento de los elementos que desconocía que ahora los puedo poner en práctica para diseñar correctamente un proyecto basado solo en un tema que abarca demasiados elementos. Además, considero que este tipo de proyectos generan en el estudiante interés y motivación ya que son temas que no son aislados de su realidad y se pueden dar cuenta que incluso con temas que son de entretenimiento para ellos se puede aprender una segunda lengua de una manera distinta a la educación tradicional que está muy alejada de los contextos de los estudiantes.

Fecha: 20 de enero del 2021

Investigadora: Erika Cardona Bedoya

N° de sesión: 11

En esta sesión se pretendía realizar el producto final, por lo tanto se buscaron actividades en las cuales fueran innovadoras y significativas para los estudiantes, en este proyecto final se daría a entender si cada uno de los temas abordados fueron comprendidos satisfactoriamente, por lo tanto por parte de todas las compañeras hubo un acuerdo de cómo se debería conllevar dicha planeación, además por parte del programa de licenciatura en Pedagogía Infantil y Licenciatura en Bilingüismo concuerdan de cómo se debe de realizar la planeación final, por lo tanto es importante que los estudiantes realicen un proyecto final tangible que sirva de muestra de todo lo que se realizó en las anteriores sesiones y para finalizar una evaluación que los estudiantes realizan para evaluar tanto a las docentes y el proyecto, ya que es importante conocer sus opiniones que sirven para mejorar la enseñanza cada día, además de tener presente otro punto de vista es muy relevante para saber y conocer si los objetivos planteados se cumplieron a cabalidad.

Fecha: 26 de enero del 2021

Investigadora: Valeria Zuluaga Ocampo

N° de sesión: 11

Me sentí entusiasmada por diferentes razones, en primer lugar por finalizar la unidad didáctica de una forma exitosa y en segundo lugar que se pudo pensar en diferentes estrategias y herramientas para cada una de las sesiones. Un elemento a destacar es que se diseñó la unidad didáctica de manera que no fuera algo monótono para los estudiantes, en vez de esto se decidió buscar recursos que motiven y alegren para que así los estudiantes aprendan de forma divertida sobre un tema difícil de explicar cómo es la comprensión lectora.

Por otro lado, esta unidad didáctica brinda al docente una herramienta donde contiene estrategias para que el aprendizaje sea significativo en cada uno de los estudiantes de quinto grado.

Materiales

Sesión 1. Diagnóstico. Qué son los textos narrativos

- **Textos narrativos en inglés y en español que se le entregarán a los estudiantes.**

Fábula en inglés: The wolf and the lamb

A stray Lamb stood drinking early one morning on the bank of a woodland stream. That very same morning a hungry Wolf came by farther up the stream, hunting for something to eat. He soon got his eyes on the Lamb. As a rule, Mr. Wolf snapped up such delicious morsels without making any bones about it, but this Lamb looked so very helpless and innocent that the Wolf felt he ought to have some kind of an excuse for taking its life.

- How dare you paddle around in my stream and stir up all the mud! he shouted fiercely. You deserve to be punished severely for your rashness!

- But, your highness, replied the trembling Lamb, don't be angry! I cannot possibly muddy the water you are drinking up there. Remember, you are upstream and I am downstream.

- You do muddy it! retorted the Wolf savagely. And besides, I have heard that you told lies about me last year! How could I have done so? pleaded the Lamb. I wasn't born until this year.

- If it wasn't you, it was your brother!

- I have no brothers.

- Well, then, snarled the Wolf, It was someone in your family anyway. But no matter who it was, I do not intend to be talked out of my breakfast.

And without more words the Wolf seized the poor Lamb and carried her off to the forest.

Moral of the fable: The tyrant can always find an excuse for his tyranny and the unjust will not listen to the reasoning of the innocent.

El lobo y el cordero

Un cordero estaba bebiendo una mañana temprano en la orilla de un arroyo arbolado. Esa misma mañana, un lobo hambriento vino desde más lejos, río arriba, buscando algo para comer. Pronto puso sus ojos en el cordero. Como regla general, el señor Lobo tomaba tan deliciosos bocados sin hacer ningún comentario al respecto, pero este cordero parecía tan indefenso e inocente que el lobo sintió que debería tener algún tipo de excusa para quitarle la vida.

- ¿Cómo te atreves a remar en mi arroyo y remover todo el barro? Gritó ferozmente.

¡Usted merece ser castigado severamente por su precipitación!

- Pero, su alteza, respondió el tembloroso cordero, ¡no te enfades! No puedo enturbiar el agua que estás bebiendo allí. Recuerda, estás río arriba y yo río abajo.

- ¡Lo enturbiaste! replicó el lobo salvajemente. ¡Y además, he oído que dijiste mentiras sobre mí el año pasado!
 - ¿Cómo pude haberlo hecho?, suplicó el cordero. No nací hasta este año.
 - Si no fuiste tú, ¡fue tu hermano!
 - No tengo hermanos.
 - Bueno, entonces, gruñó el lobo, de todos modos, era alguien de tu familia. Pero no importa quién haya sido, no tengo la intención de que me saquen del desayuno. Y sin más palabras, el lobo agarró al pobre cordero y se lo llevó al bosque.
- Moraleja de la fábula:** el tirano siempre puede encontrar una excusa para su tiranía y no escucharán el razonamiento de los inocentes.

Buitres

Érase un buitre que me picoteaba los pies. Ya había desgarrado los zapatos y las medias y ahora me picoteaba los pies. Siempre tiraba un picotazo, volaba en círculos inquietos alrededor y luego proseguía la obra

Pasó un señor, nos miró un rato y me preguntó por qué toleraba yo al buitre.

-Estoy indefenso -le dije- vino y empezó a picotearme, yo lo quise espantar y hasta pensé torcerle el pescuezo, pero estos animales son muy fuertes y quería saltarme a la cara. Preferí sacrificar los pies: ahora están casi hechos pedazos.

-No se deje atormentar -dijo el señor-, un tiro y el buitre se acabó

¿Le parece? -pregunté- ¿quiere encargarse del asunto?

-Encantado -dijo el señor-; no tengo más que ir a casa a buscar el fusil, ¿Puede usted esperar media hora más?

- No sé -le respondí, y por un instante me quedé rígido de dolor; después añadí -: por favor, pruebe de todos modos

-Bueno- dijo el señor-, voy a apurarme.

El buitre había escuchado tranquilamente nuestro diálogo y había dejado errar la mirada entre el señor y yo. Ahora vi que había comprendido todo: voló un poco, retrocedió para lograr el ímpetu necesario y como un atleta que arroja la jabalina encajó el pico en mi boca, profundamente. Al caer de espaldas sentí como una liberación; que, en mi sangre, que colmaba todas las profundidades y que inundaba todas las riberas, el buitre irremediablemente se ahogaba

Vultures

Once there was a vulture that pecked my feet. He already had torn my shoes and stockings and now he pecked my feet. He always threw a peck; he flew around in restless circles and then the work continued.

A gentleman happened by, looked at us awhile and asked me why I tolerated the vulture.

I told him - I am defenceless. He came and he began to peck me, I wanted to frighten him and even was planning to die, but these animals are very strong and he wanted to jump to my face. I preferred to sacrifice my feet. Now the pieces are almost done -. The gentleman said - do not allow him to torture you, throw him, and the vulture will give up -.

- Does it seem so? - I asked - Do you want to take care of the issue? -

The delighted gentleman said; - I don't have more than to go home to look for my rifle, are you able to wait a half hour more?

- I don't know - I responded, and for an instant I was rigid with pain; Afterwards I added : - If you please, try anyway. -

- Okay - the gentleman said, - I am going to hurry. -

The vulture had listened to our dialogue calmly and he missed the look between the gentleman and I. Now I saw that he had understood everything: He flew a little, he moved back to achieve the necessary impetus and as an athlete that throws the javelin, he inserted his beak deep into my mouth. I felt like a liberation when falling backwards; Then in my blood, he satisfied all of his depths and he flooded all of his banks, the vulture irreparably drowned.

La princesa del guisante

Érase una vez un príncipe que quería casarse con una princesa, pero que fuese una princesa de verdad. En su búsqueda recorrió todo el mundo, más siempre había algún pero. Princesas había muchas, más nunca lograba asegurarse de que lo fueran de veras; cada vez encontraba algo que le parecía sospechoso. Así regresó a su casa muy triste, pues estaba empeñado en encontrar a una princesa auténtica.

Una tarde estalló una terrible tempestad; sucedíanse sin interrupción los rayos y los truenos, y llovía a cántaros; era un tiempo espantoso. En éstas llamaron a la puerta de la ciudad, y el anciano Rey acudió a abrir.

Una princesa estaba en la puerta; pero ¡santo Dios, ¡cómo la habían puesto la lluvia y el mal tiempo! El agua le chorreaba por el cabello y los vestidos, se le metía por las cañas de los zapatos y le salía por los tacones; pero ella afirmaba que era una princesa verdadera.

"Pronto lo sabremos", pensó la vieja Reina, y, sin decir palabra, se fue al dormitorio, levantó la cama y puso un guisante sobre la tela metálica; luego amontonó encima veinte colchones, y encima de éstos, otros tantos edredones.

En esta cama debía dormir la princesa.

Por la mañana le preguntaron qué tal había descansado.

- ¡Oh, muy mal! - exclamó -. No he pegado un ojo en toda la noche. ¡Sabe Dios lo que habría en la cama! ¡Era algo tan duro, que tengo el cuerpo lleno de cardenales! ¡Horrible!

Entonces vieron que era una princesa de verdad, puesto que, a pesar de los veinte colchones y los veinte edredones, había sentido el guisante. Nadie, sino una verdadera princesa, podía ser tan sensible.

El príncipe la tomó por esposa, pues se había convencido de que se casaba con una princesa hecha y derecha; y el guisante pasó al museo, donde puede verse todavía, si nadie se lo ha llevado.

Esto sí que es una historia, ¿verdad?

The princess of the pea

Once upon a time, a prince wanted to marry a princess that was really a princess. In his search he traveled all over the world, but there was always someone but. There were many princesses, but he never managed to make sure that they were the real thing; Each time he found something that seemed to be suspicious. So he returned to his house very sad, because he was determined to find an authentic princess.

One afternoon a terrible storm erupted; bolts of lightning and thunder occurred without interruption and it rained cats and dogs. It was a frightening time. During the storm, they called at the door of the city, and the old King went to open up.

A princess stood at the door; But blessed God! what the rain and the bad weather had done to her! The water dripped from her hair and clothing, and got inside her shoes and left by the heels; But she affirmed that she was a true princess.

Soon we will know it, the old Queen thought, and, without saying a word, she went to the bedroom, she raised the bed and she put a pea on the metallic cloth; Next she piled up twenty mattresses, and on these, a similar number of down-filled quilts.

The princess should have slept in this bed.

In the morning they asked her how she had rested.

- Oh, very badly! - she exclaimed -. I have not closed an eye all night. God knows what would be in the bed! It was something so hard, because my body is black-and-blue! Horrible!

Then they saw that she was really a princess, since, in spite of the twenty mattresses and the twenty eiderdowns, she had felt the pea. Nobody but a true princess could be so sensitive.

The prince took her for a handcuff, because he had become convinced that he had married a full-fledged princess; And the pea went into the museum, where it can still be seen, if nobody has taken it for himself.

This is indeed a true story?

- **Explicación de los textos narrativos. (inglés)**

El enfoque de los textos narrativos es relatar sucesos que ocurren de un lugar y tiempo determinado de una historia ya sea de manera real o ficticia.

Dentro de las características de los textos narrativos tenemos:

- Puede ser real o ficticio
- Puede tener uno o más personajes.
- La historia tiene un espacio y tiempo.
- Se narra acciones.
- El autor del texto puede ser el narrador del texto.
- Tiene objetivos ya sean de información, enseñanza o entretenimiento.

Los textos narrativos tienen la siguiente estructura de construcción:

- Inicio: se presenta el lugar, tiempo, espacio, personajes; se realiza una contextualización de lo que va a tratar la historia.
- Nudo o clímax: se presente el problema o los obstáculos que deben de enfrentar los personajes
- Desenlace: es la presentación de la conclusión de la historia, se indica su final.

Cómo analizar los textos narrativos:

- Identificar el narrador.
- Identificar los personajes principales y secundarios.
- Identificar las características de los personajes.
- Identificar el tiempo y espacio.

Vocabulario que se enseñará en inglés.

- Story
- Real
- Fiction
- Characters
- Conflict
- Setting
- Plot
- Climax
- Time

Sesión 2: Qué son los videojuegos

- **Vocabulario para el juego del ahorcado**
- Story
- Real
- Fiction
- Characters
- Conflict
- Setting
- Plot
- Climax
- Time

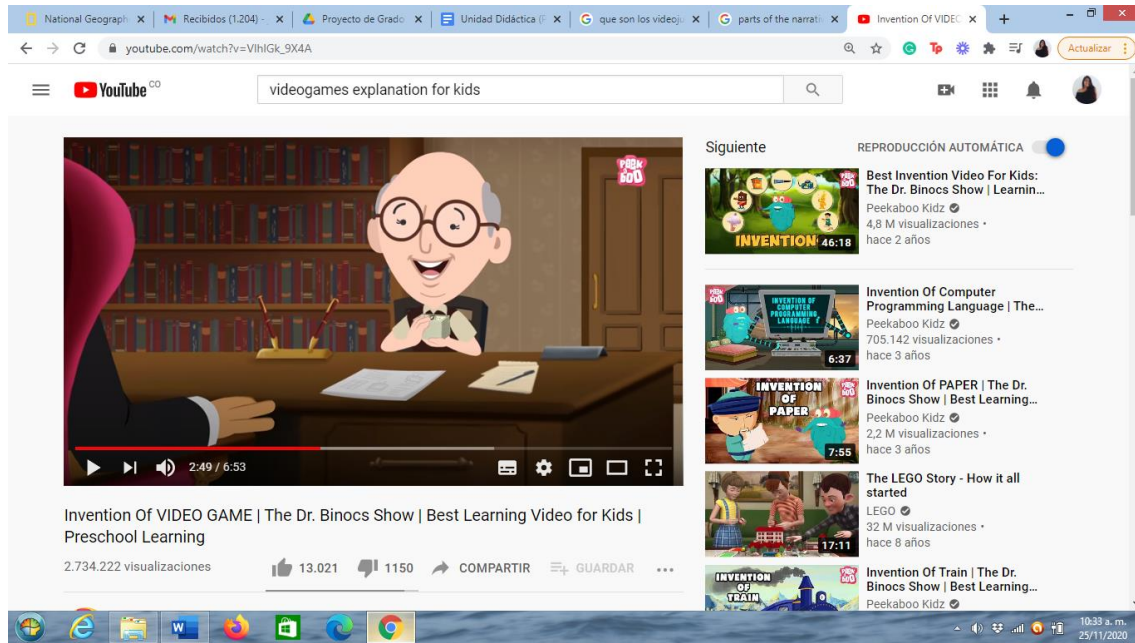
- **Explicación de los videojuegos. (inglés)**

Los videojuegos son aplicaciones o plataformas interactivas que permiten el entretenimiento del usuario por medio de controles o mandos que la persona debe de seguir, la experiencia se puede realizar por medio de diferentes herramientas tecnológicas como lo son, celulares, Tablet, computadoras, consolas. En estos videojuegos la persona debe involucrarse activamente con el contenido. Es importante resaltar que los videojuegos varían según su temática y calidad gráfica, algunos ejemplos son: de acción, historia, roles, simulación etc.

- **Enfoque del vocabulario en inglés.**
- Videogames
- Platforms
- Users
- Technological tools
- Computer
- Cell-phone
- Tablet
- Theme
- Action
- Story
- Roles
- Simulation

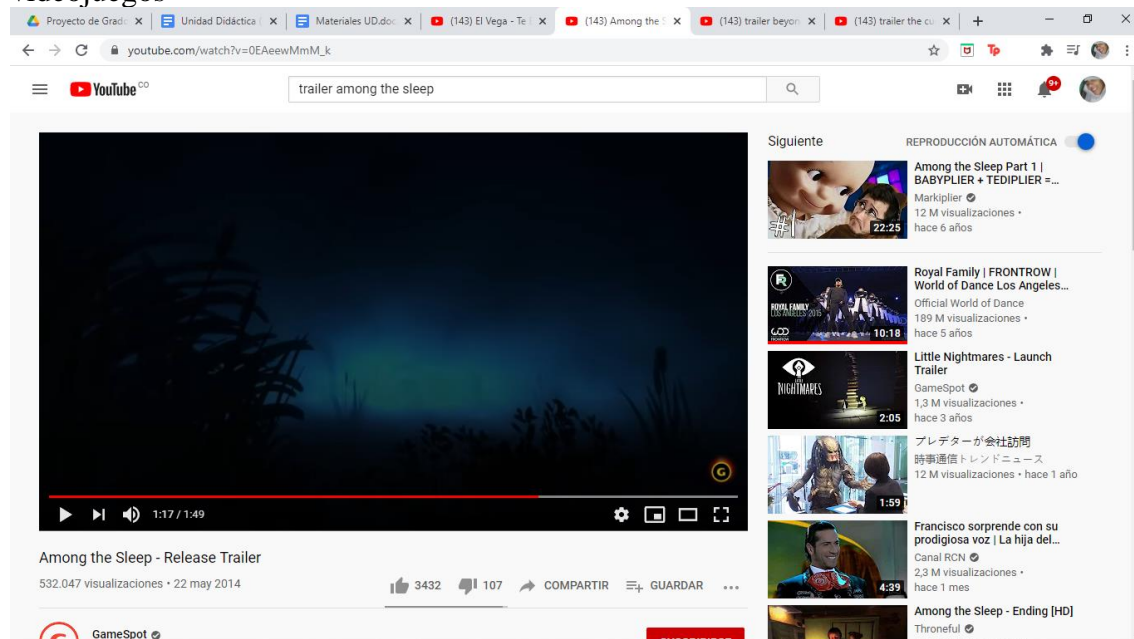
Video que explica la historia de los videojuegos:

https://www.youtube.com/watch?v=VlhlGk_9X4A



Sesión 3 ¿Qué video juego te gustaría traer a la realidad?

Anexo: Trailer de los videojuegos



Link: https://www.youtube.com/watch?v=0EAeewMmM_k

Tema: Terror (Horror) Nos pone en la piel de un bebé en el día de su segundo cumpleaños.

La búsqueda en el juego sale como un viaje a través de los ambientes creados por la imaginación y las experiencias del niño, junto a la aparición ocasional de monstruosas y espeluznantes criaturas. Teddy (oso de peluche dado al niño en su cumpleaños) instruye al jugador para encontrar cuatro recuerdos que el niño tenía de tiempos más felices con su madre, que los ayudarán a encontrarla y que deben introducir en el horno de una casa de muñecas que encontraron en el inicio de la aventura y que tiene una puerta que se abre con cada una de esas memorias y les acerca cada vez a la madre. Los recuerdos toman las formas de cuatro objetos familiares para el niño: el colgante de su madre que se muestra al inicio del juego, la caja musical que hace funcionar para ponerlo a dormir por la noche, un libro de cuentos que a veces le lee, y un elefante de peluche que le regaló.

Vocabulario a enseñar:

- Imagination
- Baby
- Monsters.
- Teddy bear
- Memories
- Adventure
- Family objects
- Necklace
- Musical Box
- Story Books
- Stuffed elephant

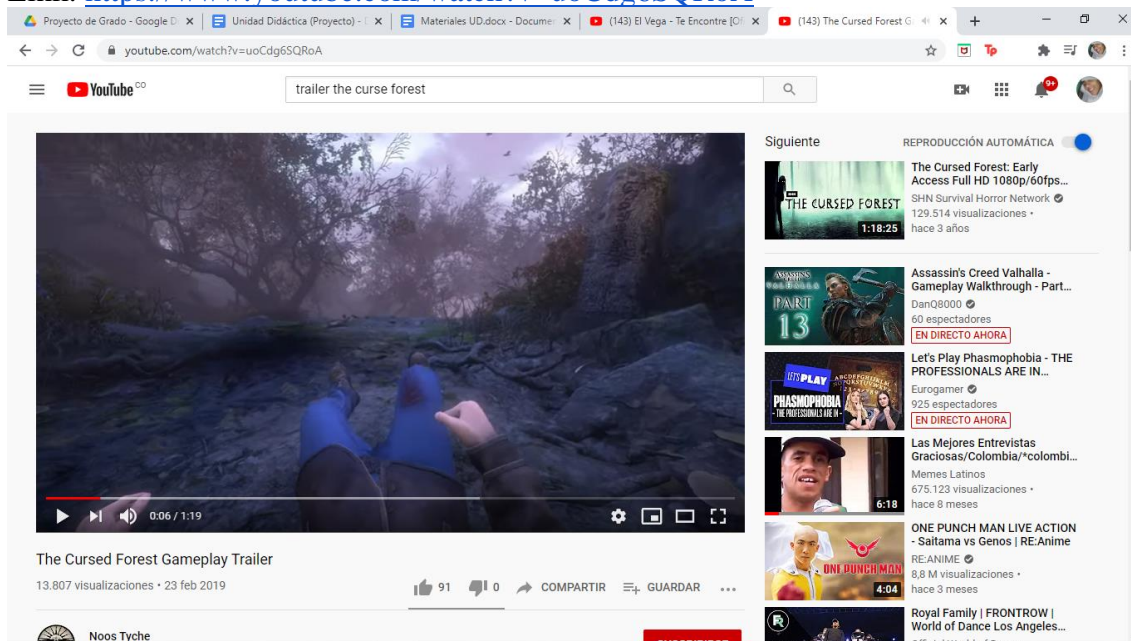
Comandos del juego

- Abrazar
- Escalar
- Interactuar
- Lanzar
- Girar a la derecha
- Girar a la izquierda

Vocabulario en inglés

- Hug
- Climb
- Interact
- Throw
- Turn to the right
- Turn to the left

Link: <https://www.youtube.com/watch?v=uoCdG6SQRoA>



Tema: Terror (Horror)

En *The Forest*, el jugador dispone de un libro de supervivencia que lo guiará para sobrevivir en una isla boscosa después de convertirse en el único sobreviviente de un accidente aéreo mediante la creación de un refugio, armas y otras herramientas de supervivencia. El jugador habita la isla junto con varias misteriosas y aterradoras criaturas, una tribu de caníbales y mutantes nocturnos, que habitan en cuevas profundas debajo de la isla y en poblados sobre su superficie.

Vocabulario en inglés

- Survival
- Plane crash
- Refuge
- Weapons
- Island
- Mystery creatures

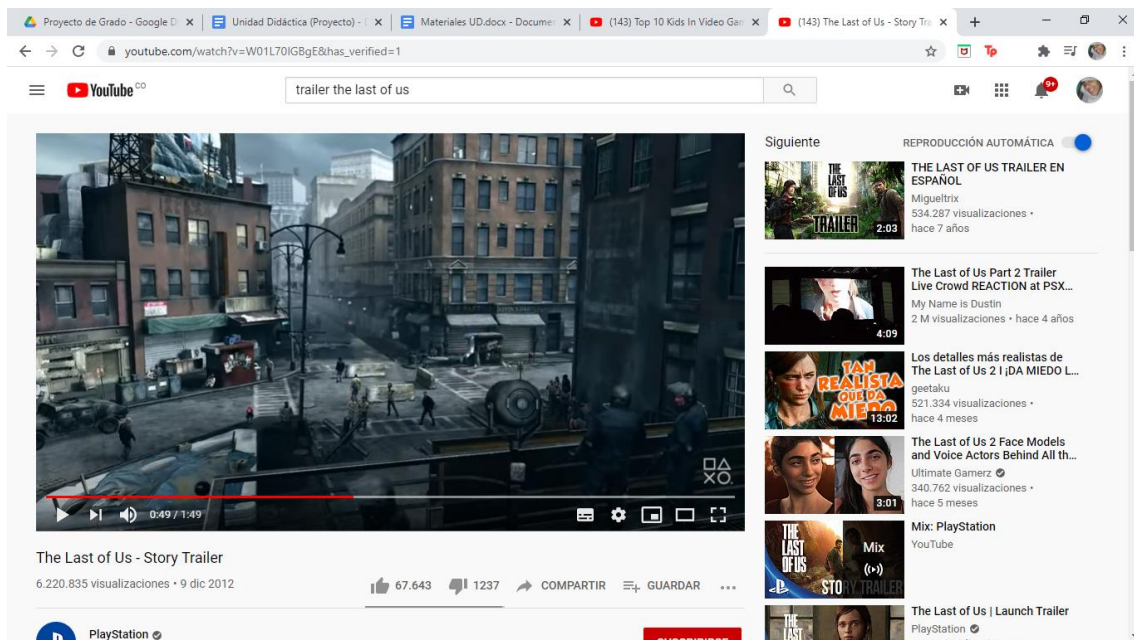
- Caves
- Tribes

Comandos

- Modo invisible
- Aumentar velocidad
- Derribar al enemigo más cercano
- Revivir al enemigo
- Cambiar clima
- Avanzar tiempo más rápido
- Eliminar requisitos de supervivencia.

Vocabulario en inglés.

- Invisible on
- Fastrun
- Knockdown closest enemy
- Reset all enemies
- Forcerain
- Survival on



Link: https://www.youtube.com/watch?v=W01L70IGBgE&has_verified=1

Tema: aventura y horror (adventure and horror)

La trama del videojuego consiste en una pandemia que se encuentra en Estados Unidos que se ocasionó por un hongo que al infectar a los seres humanos los convierte en criaturas caníbales donde transmiten el virus por una simple mordida. La historia cuenta cómo los personajes deciden dejar su hogar para alejarse del virus y en el proceso se tienen que enfrentar con diferentes situaciones en su mayoría de ellas con personas que ya han sido infectadas, por lo que los personajes se tienen que defender.

Vocabulario en inglés

- Pandemic

- Fungus
- Infect
- Human Beings
- Cannibal creatures
- Virus
- Bite

Comandos

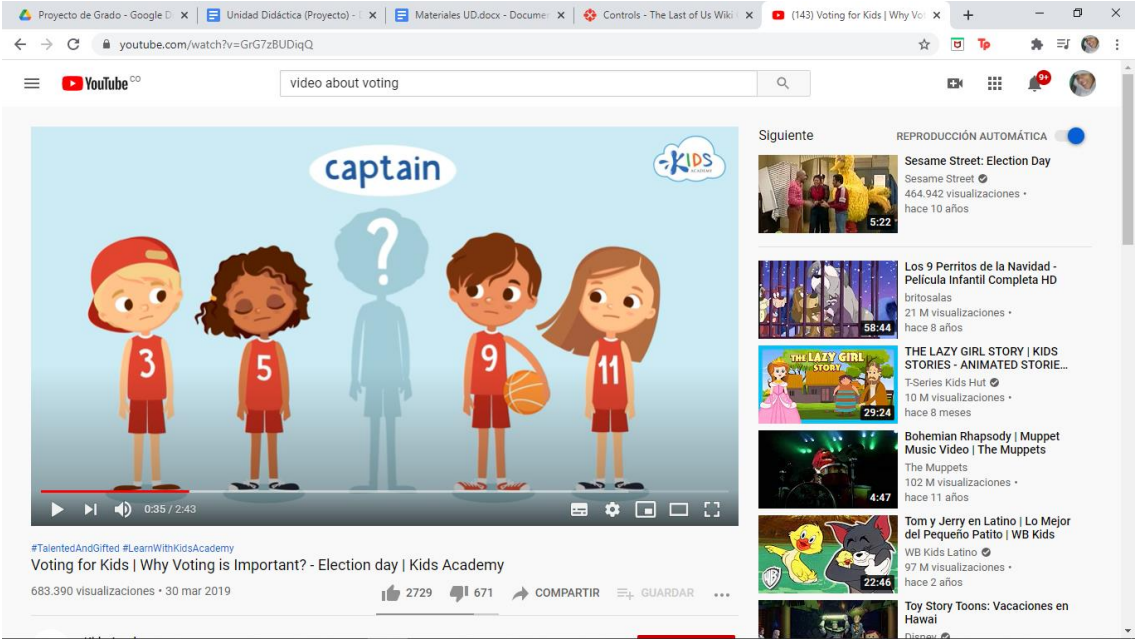
- Agacharse
- Escalar
- Pelea confusa
- Interactuar
- Objetivo
- Disparar
- Moverse
- Ángulo de la cámara

Vocabulario en inglés

- Crunch
- Climb
- Melee
- Interact
- Aim
- Shoot
- Move
- Camera angle

Sesión 4: Hora de actuar

Anexo: Video sobre que es votar.



Link video: <https://www.youtube.com/watch?v=GrG7zBUDiqQ>

Anexo: Tarjetón para que los estudiantes voten por el videojuego que mas les llamo la atención

Among the sleep	The cursed forest	The last of us
-----------------	-------------------	----------------